

A REVISTA OFICIAL DO N64, SNES E GAME BOY



Nintendo® WORLD





OS PRINCIPAIS JOGOS DO ANO NOVO

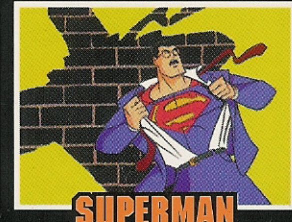
GAME BOY COLOR

MISSION: IMPOSSIBLE
O FINAL ESPETACULAR

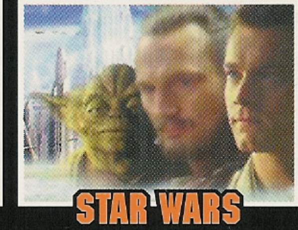
E TUDO SOBRE O JOGO DO ANO!

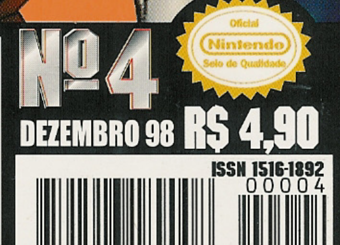
THE LEGEND OF ZELDA® OCARINA OF TIME™
AS 12 PRIMEIRAS ETAPAS DEBULHADAS


TOP GEAR


SUPERMAN


SPACE STATION: SILICON VALLEY


STAR WARS



Nº4
DEZEMBRO 98 R$ 4,90

ISSN 1516-1892
9 771516 189008 00004


1 único Jogador

Compatível com
Rumble Pak™

EDITORIAL

"Se o Super-Homem e o Hulk brigassem quem ganharia? Que carro é mais rápido, o Match 5 do Speed Racer ou o Batmóvel? Quem ganharia o duelo entre o Zorro e o Daniel Boone?"

Eram esses os debates da minha infância. Os amigos se reuniam e, entre TV, gibis e brinquedos, discutíamos horas sobre como os nossos heróis se comportariam em cada situação, quem ganharia a briga, quem era o mais forte, o mais poderoso, o mais inteligente, o mais bacana.

Às vezes, antes de dormir, eu ficava na cama bolando aventuras diferentes das que tinha lido no gibi ou visto na TV. Misturava tudo. Imaginava o Namor encontrando o Homem do Fundo do Mar, Mulher Maravilha versus Mulher Biônica, os Thunderbirds se aliando ao Esquadrão Ultra.

Agora me sinto voltando à infância. A nova leva de jogos para N64 recordam os debates que eu tinha com os amigos. Mais que nunca, a tecnologia de ponta da Nintendo possibilita que o jogador realmente tome o lugar do personagem na tela, ficando totalmente imerso em realidades alternativas. **Star Wars: Rogue Squadron** põe você na cabine de um X-Wing combatendo os caças imperiais. **Turok 2: Seeds Of Evil** é como um daqueles filmes de férias, com o mocinho encarando monstros horripilantes - só que você é o herói. **The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time**, no entanto, é o mais espetacular representante desta nova geração de games. Em cada detalhe, do visual à trilha sonora, da jogabilidade à complexidade dos desafios, **Zelda** indica o caminho para o futuro dos videogames: a união do entretenimento de massa com a personalização da experiência, permitindo que cada jogador viva de maneira única e diferente sua relação com o jogo.

Para mim parece com meus sonhos de garoto: a possibilidade de criar aventuras novas com meus heróis favoritos. Certo que Link nunca foi meu herói, sou de outra geração, pô (mas por tudo que **Zelda** é, arrisca começar a ser).

Mas até para um cara de 33 anos, o **Preview Especial** que publicamos nesta edição é de deixar com água na boca. Tem jogos para todos os gostos, de todos os gêneros e estilos. Inclusive games com alguns dos meus personagens favoritos, como Super-Homem e a turma de **Guerra nas Estrelas** (incluindo Yoda e Obi-Wan Kenobi).

Agora fico torcendo para que os desenvolvedores de games ressuscitem alguns heróis populares nos anos 70. Se esses "remakes" dão certo na TV e no cinema, porque não nos games? Só de pensar em um game dos Herculóides em 3D, fico louco para tomar um Nescau. Quem sabe não ganho de Natal em 99.

Feliz ano novo pra gente!

ANDRÉ FORASTIERI

Link é o nosso convidado especial do mês. Ele está pronto para salvar a Princesa Zelda de tudo quanto é perigo. Muita emoção te aguarda na sua viagem pelas próximas páginas da Nintendo World. Então apertem os cintos que vamos começar a subir..subir...

Rogerinho

Marcelo

Pablo

André

Esta edição é dedicada à memória de Carlos Del Greco (o Pito)




EDITOR
André Forastieri

EDITOR ASSISTENTE
Marcelo Del Greco

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella (O Rei de Las Vegas)

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli
Daniela Carrara (Estagiária)

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa: Silicon Valley
Emmanuel Duarte: Esportes e Gex

FOTOS
Zeca Resendes: Pg. 6 e Hot Shots
Melissa Carril Puig: N-Mail
Star Wars: Lucasfilm/Fox
Superman: DC/Warner

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
3872-0416
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO
Fone: (011) 3641-3211
(011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: (011) 831-6500

POWERLINE (DICAS):
(011) 814.8505



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-001 São Paulo / SP
Fone/Fax: (011) 574-6234
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA: *Cristiane Monti*
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



Link acaba de descobrir um tesouro: a supermatéria sobre ZELDA. Coincidência ou não, a dita cuja se encontra nas nossas páginas e promete ser o item mais importante da última edição da NINTENDO WORLD de 98. Divirta-se muito, ótimas Festas e um excelente Ano Novo!



ÍNDICE





Se você está ficando maluco porque ainda não tem os números 1, 2 e 3 da **NINTENDO WORLD**, adquira já, agora, nesse instante, os tão cobiçados itens de colecionador







The Legend of Zelda: Ocarina of Time

SUPER DICA!!!

SMART

Para garantir o **game** mais esperado de todos os tempos, siga esta seqüência:

PRESSIONE seus pais para adiantarem a mesada, SELECIONE um endereço e SALTE até uma loja WWW.

Ou USE um destes atalhos:

- CORRA até o telefone e APERTE 011-38650404
- ACESSE a Internet e digite www.lojawww.com.br

2 x R$ 64,50

Aqui, mais algumas dicas de mestre.
SELECIONE uma opção e MOVA-SE!!!



2 x R$ 49,50



2 x R$ 49,50



2 x R$ 34,50

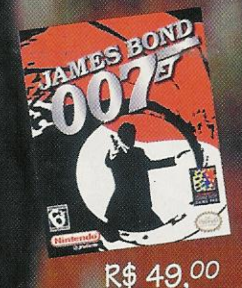


2 x R$ 34,50

Trabalhamos com toda linha Nintendo!



R$ 49,00 cada



R$ 49,00



R$ 29,00

FAÇA SEU PEDIDO SEM SAIR DE CASA... OU VISITE UMA DE NOSSAS LOJAS

TELEVENDAS:
(011) 3865 0404
Ligue e peça seu catálogo
www.lojawww.com.br

- SHOPPING JARDIM SUL Piso 01 Loja 206-A Tel. 011 3741 0126
- SHOPPING MARKET PLACE Piso Térreo Loja 152 Tel. 011 530 5441
- SHOPPING IGUATEMI 3º Piso Quadra X Tel. 011 815 8490
- SHOPPING IGUATEMI CAMPINAS Suc 15-6A Piso 01 Tel. 019 251 2277
- SHOPPING WEST PLAZA Bloco C Piso 01 Tel. 011 3865 2061



HARDWARE

NATAL À LA NINTENDO

Todos os motivos para você festejar

Tá certo. Você já garantiu seu N64, seu Zelda, seu Pokémon e todo o kit básico para atravessar essas férias. Mas vocês está pensando que o universo Nintendo se restringe apenas aos consoles e jogos mais espetaculares dos videogames, não é? Se você pensa assim, não sabe o que está perdendo! Existem muitos acessórios bacanudos com a marca Nintendo e equipamentos licenciados para incrementar ainda mais o seu console Nintendo preferido. Então se liga, que vamos dar umas dicas fundamentais para engordar seus presentes de Natal. Os produtos da Inter Act são bem mais fáceis de achar, já os outros só em algumas lojas boas que trabalham com importados.

Pode colocar na carta para o Papai Noel (sim, ele existe!) pedindo seus produtos Nintendo preferidos. E impressione a gatinha da vizinhança desfilando os produtos com o N mais famoso do mundo.

MakoPad

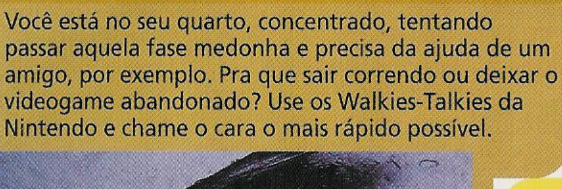
Produzido pela Inter Act e trazido para o Brasil pela BMA, esse controller poderoso para N64 é totalmente transparente e seu desenho inovador facilita para se efetuar jogadas que necessitem de uma maior precisão. Ele também vem equipado com Auto Fire e Slow Motion. E o mais importante: é 100% aprovado pela Nintendo.

V3 Racing Wheel

Como se não bastasse o Nintendo 64 ter os melhores jogos de corrida disponíveis no mercado, agora o pessoal da Inter Act acabou de desenvolver esse supervolante para tornar suas corridas mais emocionantes. Já pensou jogar o F1-World Grand Prix com o **V3 Racing Wheel**. Nem o Schumacher vai conseguir ser páreo para você nas pistas mundiais! Agora é só acelerar.



Walkie-Talkies



Você está no seu quarto, concentrado, tentando passar aquela fase medonha e precisa da ajuda de um amigo, por exemplo. Pra que sair correndo ou deixar o videogame abandonado? Use os Walkies-Talkies da Nintendo e chame o cara o mais rápido possível.

Rádio AM/FM

Rock'n'roll, Dance, Pagode ou sertanejo? Não importa o tipo de som que você curte e muito menos aonde. Com o rádio AM/FM stereo da Nintendo, você não vai ficar na mão nem quando está detonando seus games preferidos.





Câmera 35mm

Fotos embaçadas ou tremidas? Não queime o seu filme. No próximo Desafio Nintendo World, use a nova câmera fotográfica com a marca da Nintendo. Ela é ideal para ambientes claros e escuros, é bem compacta e não tem nada de frescuras. É só enquadrar e bater a foto. As coisas vão ficar bem mais fáceis para você registrar seus recordes nos próximos desafios.

Binóculos & Walkman

Eis mais uma ótima dica para colorir mais o seu Natal. Para os amantes de esportes temos o kit Nintendo com um Walkman e binóculos. Assim enquanto você curte aquela sonzeira esperta ainda pode observar a natureza na totalidade de seu esplendor. Belezinha pura!

QUESTIOMARIO

Enfim a galera despertou para a vida. Finalmente vocês começaram a escrever para o Questiomario pra valer. A redação está simplesmente abarrotada de cartas! E esperamos que daqui pra frente, o número só aumente. Valeu, mesmo tchurma!
Seguinte, desta vez resolvemos dar uma chance para a galera adoradora do Super Nintendo. Responda as 5 perguntas sobre este, que por muitos é considerado o melhor jogo da história do SNES, The Legend of Zelda: A Link to the Past, para ganhar o seu Nintendo 64. Mas se você acha que será fácil, se prepare! Desta vez você terá que conhecer mesmo cada detalhezinho do game. E aí? Vai encarar? Então mãos na massa! E não deixem de escrever fora do envelope Questiomario Zelda. Mas atenção: serão aceitas cartas postadas até o dia 30 de janeiro de 99.

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Qual o nome do sábio que guia Link através de sua jornada?
2. Em que o parceiro de Smithy foi transformado no Mundo da Escuridão (Dark World)?
3. Quantas flechas prateadas são necessárias para derrotar Ganon?
4. Qual o número total de portais de teletransporte (veja foto) existentes no Mundo da Luz (Light World)?



5. Qual o nome do monstro marinho que vende as nadadeiras para Link?

DIRETO DO JAPÃO

Games novinhos direto da terra do sol nascente





LEGEND OF THE RIVER KING 64

Quando foi lançado para o Game Boy, Legend of River King surpreendeu pela estranha mistura de aventura, RPG e simulação de pesca. Depois do sucesso no portátil, a softhouse Natsume está trabalhando duro em sua versão para Nintendo 64. Ainda é cedo para dizer alguma coisa do jogo, mas por estas telinhas já dá pra imaginar o que está por vir. Os peixes parecem até de verdade! E a Natsume não pára: também já anunciou para 99 a versão para N64 de Harvest Moon, RPG que fez um sucesso enorme no SNES e no Game Boy. Mais notícias sobre estes dois games nas próximas edições.

STAR SOLDIER



Tudo bem, histórias intrincadas e quebra-cabeças elaborados são bem interessantes. Mas em uma coisa muito gamemaníaco das antigas (e novatos também) concordam: quanto mais simples, mais divertido. E simplicidade é a palavra que melhor define Star Soldier, o primeiro game espacial de tiro para N64. O esquema é bem simples: você controla uma nave espacial e precisa atirar em tudo o que aparecer na sua frente. Quer coisa mais legal? Como já é tradição nos outros games do gênero, Star Soldier terá dúzias de armas especiais e power-ups para incrementar seu arsenal. A ElectroBrain, programadora do game, promete que Star Soldier será viciante. É ou não é o tipo de jogo que faltava para Nintendo 64?

NINTENDO ALL-STAR DAI RANTOU SMASH BROTHERS

Há algum tempo atrás, a Nintendo japonesa comentou sobre a possibilidade de lançar um game de luta 3D com seus personagens mais famosos. Você já imaginou a linda princesinha Peach descendo a mão no coitado do Mario que passou boa parte de sua vida tentando salvá-la? Um vale-tudo entre Link e Fox McCloud? E que tal Bowser dando uma chave-de-braço em Kirby?
Parece que logo mais tudo isso será possível com o lançamento de Nintendo All-Star Daí-Rantou Smash Brothers (título japonês provisório). Ainda não se sabe nada sobre o estilo de combate do game, portanto todas as possibilidades acima são meras suposições. Mas espera-se um jogo de briga com controles apurados e gráficos "fofinhos".

VELOCIDADE ANIMAL

S.C.A.R.S. BOTA BICHARADA PRA CORRER

O que acontece quando o reino animal encontra o mundo da velocidade? A resposta está em S.C.A.R.S. (Super Computer Animal Racing Simulation), game de corrida futurista projetado pela Ubi Soft. S.C.A.R.S. terá nove veículos bem estranhos à disposição, cada um inspirado em um animal selvagem diferente, como leões, tubarões, panteras e rinocerontes. As máquinas podem ser armadas com uma pancada de itens que estão espalhados por nove circuitos no estilo rali. Previsto para ainda este ano, S.C.A.R.S. tem gráficos brilhantes e detalhados e muita velocidade, fatores que fazem este game prometer muito.





A FORÇA ESTÁ COM A GENTE

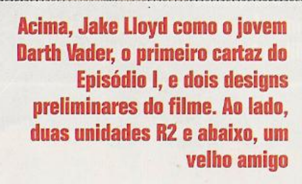
LucasArts anuncia contrato exclusivo com Nintendo para games de Star Wars

A maior força do cinema e a maior força dos videogames se uniram para um contrato sem precedentes. No dia 3 de novembro, a Nintendo Of America e a LucasArts e Lucas Licensing anunciaram um acordo mundial de cinco anos para lançamento de três jogos baseados em **Guerra Nas Estrelas**. Cada um dos jogos será lançado em versões para Nintendo 64 e Game Boy Color. O primeiro deles é **Star Wars®: Rogue Squadron ™**, lançado neste dezembro nos Estados Unidos e Brasil (e já apresentado aos leitores brasileiros na seção Preview da **NW 2**). O jogador assume o papel de Luke Skywalker em um shooter que se passa entre o primeiro e o segundo filme da trilogia clássica.

Os dois jogos seguintes serão baseados no filme mais esperado da história, **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** (Guerra Nas Estrelas Episódio I: A Ameaça Fantasma), que estréia nos EUA em maio de 99 e em junho no Brasil. O filme conta a infância e o treinamento de Anakin Skywalker por Obi-Wan Kenobi e Yoda, antes dele se tornar o vilão Darth Vader. O primeiro game será **Star Wars: Pod Racer**, que sai em maio junto com o filme. Sabe-se que será de corrida. Já **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** deve sair até o Natal de 99**.** Também apresentará diversos novos personagens e cenários e os games farão o mesmo. Cada um deles será lançado exclusivamente para consoles Nintendo.

Rogue Squadron será um dos primeiros games a utilizar o Expansor de Memória da Nintendo, que encaixa em cima do Nintendo 64 e já está à venda aqui. Ele aumenta a resolução para 640x480 pixels, aumentando a qualidade dos gráficos. As versões portáteis dos jogos do Episódio I serão projetados para fazer uso máximo do Game Boy Color e sua paleta de 32 mil cores.

E pensar que o molequinho inocente da esquerda virou Darth Vader



Acima, Jake Lloyd como o jovem Darth Vader, o primeiro cartaz do Episódio I, e dois designs preliminares do filme. Ao lado, duas unidades R2 e abaixo, um velho amigo





HOT SHOTS

THE BEST

OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER (2 A 9/11)



Nintendo 64

GOLDENEYE 007
1080° SNOWBOARDING
F1 WORLD GRAND PRIX
YOSHI'S STORY
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
OLIMPÍADAS DE INVERNO NAGANO 98
EXTREME G-2
SUPER MARIO KART 64
NBA IN THE ZONE 98
WAVE RACE 64

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM OUTUBRO DE 98

Nintendo 64

GOLDENEYE 007
SUPER MARIO 64
BANJO-KAZOOIE
MISSION: IMPOSSIBLE
DIDDY KONG RACING
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MORTAL KOMBAT 4
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
MORTAL KOMBAT 2

Game Boy



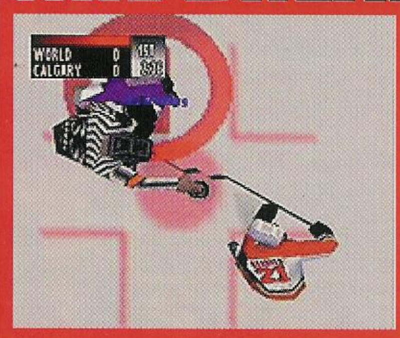
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
JAMES BOND 007
DONKEY KONG LAND
DONKEY KONG LAND 2
DONKEY KONG LAND 3

MARIO PARTY

Dessa festa ninguém pode ficar de fora! A parceria Nintendo / Hudson (criadora de Bomberman) foi estabelecida no começo de 1998 para desenvolver games para Nintendo 64 e Game Boy. Reunindo vários jogos em um só cartucho, Mario Party é o primeiro fruto dessa união e será lançado no Japão no começo de 1999. São 50 mini-games que abrangem os mais variados gêneros, desde corrida até tiro. A lista de convidados da festa inclui (mas não se limita a) Mario, Yoshi, Peach, Donkey e Wario. RSVP!



QUER VER SANGUE? O PAU VAI COMER EM NHL BREAKAWAY 99



A Acclaim Sports se uniu à criativa equipe da Iguana para criar mais um game de hockey para o N64. **NHL Breakaway 99** traz todos os times da liga americana, com as estatísticas oficiais dos jogadores, mais o já tradicional modo de criação de jogador. Os gráficos e a jogabilidade estão bem parecidos com a versão lançada anteriormente (**NHL Breakaway 98**). O que chama atenção são os pequenos detalhes: dá pra jogar a bola na direção da platéia e até arrancar o capacete de um jogador mais fraco. Quando a temperatura da partida aumenta, a quadra vira uma arena e a porrada rola solta, com direito a barras de energia e a torcida incentivando.

DESENHO ESPACIAL

STARSHOT QUER A MOLECADA

Depois de **MISSION: IMPOSSIBLE**, a equipe da Infogrames projetou um game voltado para o público infantil. Para isso, está sendo usada uma estrutura de jogo inovadora, chamada I3D, que pode encher a tela com dez personagens e até 50000 polígonos por vez. A Ocean diz que **STARSHOT** terá o visual e a sensação de um perfeito desenho animado 3D e trilha sonora definida como "uma sinfonia rock espacial virtual". O game trará viagens pelo tempo e espaço por 7 mundos bizarros, com mais de 300 personagens diferentes. A estrela é Starshot, um malabarista habilidoso, pronto para decifrar charadas e desafios aos montes.



BOLICHE DOIDÃO

ALIENS DERRUBAM OS PINOS EM MILO'S ASTROS LANES

Mais uma da Crave Entertainment pelo mundo dos esportes de salão: agora é a vez do boliche. Não espere um simulador, porque Milo's não traz nada dos boliche de verdade. Este aqui se passa no espaço, em um campeonato interplanetário com aliens bem estranhos. As pistas são sinuosas, com curvas em S, rampas e turbos. Não faltarão itens escondidos pelas pistas, que permitirão alterar a forma de sua bola de boliche de uma forma bem doida: dá pra transformar em uma enorme pedra destruidora ou dividí-la em três quando ela se aproximar dos pinos. É isso que faz do multiplayer de Milo's Astro Lane o mais legal.

O JOGO FOI LIBERADO PELO MENOS EM CAESARS PALACE 64

A jogatina vai rolar solta no N64! A Crave Entertainment anunciou Caesars Palace 64, game de aventura e trapaças baseado no famoso templo de apostas de Las Vegas. O game traz uma história intrincada, na qual seu personagem irá interagir com trapaceiros e foras-da-lei de todos os tipos, usar itens e solucionar problemas. Claro que será preciso parar eventualmente nas mesas de jogo para tentar ganhar algum dinheiro (ou quebrar sua conta de vez). Além disso, Caesars Palace 64 trará um modo multiplayer com diversos jogos de aposta em separado. Está previsto também que o jogo rode em alta resolução com o Cartucho de Expansão.





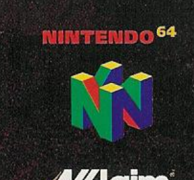






TUROK 2
SEEDS OF EVIL

Visite nosso site:
www.nintendo.com.br


NINTENDO 64
Acclaim
entertainment inc.




Expansion Pak


4 Jogadores Simultâneos


Compatível com
Rumble Pak™ e
Cartucho de Memória
para Controller N64


Nintendo®
by gradiente

F/NAZCA S&S



Com uma explosão de títulos de todos os gêneros, a Nintendo chega à virada do milênio com o primeiro lugar garantido na preferência dos gamemaníacos. Neste Mega Preview especial, você vai conhecer vários jogos com lançamento confirmado para 99, tanto para N64 como para Game Boy, com direito a destaque para alguns games super esperados



SUPERMAN

O mais poderoso dos heróis chega ao mais poderoso console

Demorou um pouco, mas os maiores heróis dos quadrinhos finalmente começaram a invadir o Nintendo 64. E, para começar, não podia ser melhor. O primeiro super-herói a ganhar um jogo espetacular é ninguém mais, ninguém menos que o Superman.

Neste game desenvolvido pela Titus, o Azulão terá que enfrentar seus maiores inimigos para salvar sua eterna amada Lois Lane e seu amigo, o fotógrafo Jimmy Olsen, ambos sequestrados por Lex Luthor e Brainiac.

O game é baseado inteiramente na recente série animada do super-herói - **As Aventuras do Superman** (já exibida pela TV Record e que vai ao ar atualmente, aos sábados no canal a cabo da Warner). Então, para quem estiver esperando ver o Homem de Aço casado com Lois Lane como aconteceu nos quadrinhos e no seriado live-action **Lois & Clark - As Novas Aventuras do Superman**, pode esquecer.

Em cada fase do jogo, Superman terá de encarar seus maiores inimigos nos lugares mais variados. Haverá combates nos céus de Metrópolis, na torre da LexCorp e um confronto com Brainiac dentro de uma nave espacial kriptoniana. E isso tudo com gráficos violentos totalmente tridimensionais.

Superpoderes

Um jogo estrelado pelo Homem de Aço não teria a menor graça se não pudessemos usar seus superpoderes. E em **Superman**, podemos deitar e rolar com eles.

Para começar, você poderá sobrevoar os céus de Metrópolis na pele do Azulão para salvar seus amigos e enfrentar os vilões do game.

A visão de calor é outro superpoder que não poderia faltar no jogo. Com



Todos os poderes do Super aparecem no game



Paredes de concreto? Superforça nelas!



ela, o Super pode derreter objetos – ou inimigos – entre outras coisas. É uma das principais armas a ser usada durante o game.

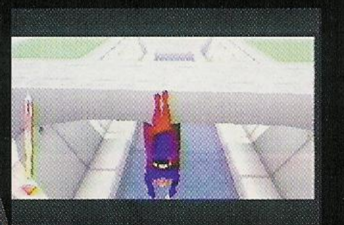
Muitos rivais entrarão numa gelada quando o herói usar seu sopro congelante, capaz de transformar seu adversário em pedra de gelo.

No jogo também será necessário usar a visão de Raio-X, para localizar itens, inimigos e amigos. Quem sabe, você não dá sorte e usa a visão de Raio-X para dar uma espiadela na Lois Lane.

Superman ainda é dotado de superforça, com a qual poderá detonar paredes, portas e caras de vilões, além de levantar carros e outras coisas que um ser humano normal não conseguiria.

Para terminar, o Homem de Aço tem a capacidade de usar sua supervelocidade para lutar contra o crime nas ruas de Metrópolis.

Apesar de tantos poderes, não esqueça que os vilões conhecem a fraqueza do Superman: kriptonita. E com certeza eles usarão esse conhecimento para impedir que o herói cumpra sua missão.









Pratique bastante halterofilismo para se dar bem com Lois.

OS SUPERVILÕES

Metrópolis está infestada de poderosos inimigos do super-herói. Tudo piora quando Lex Luthor e Brainiac unem suas forças para tentar derrotar de uma vez por todas o Homem de Aço. Eles sequestram Lois e Jimmy Olsen. E tem mais: outros arquiinimigos do Superman esperam por uma oportunidade de detonar com o herói. Só falta o Mxyzptlk aparecer para fazer alguma traquinagem com o defensor da justiça.

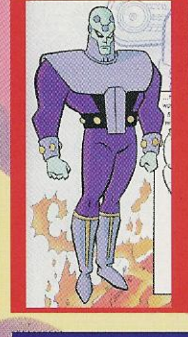


LEX LUTHOR
Multimilionário que se faz de bem-feitor de Metrópolis para esconder seus negócios ilegais. Seus maiores sonhos são destruir o Superman, dominar o mundo e casar com Lois Lane.



DARKSEID
Um dos seres mais poderosos do universo. O ditador do Planeta Apokolips pode controlar qualquer tipo de matéria e de energia com seu Efeito Ômega.





BRAINIAC
Supercomputador originário de Kripton, fugiu antes do planeta explodir e veio para a Terra. Aqui, criou um corpo cibernético para poder enfrentar seu maior inimigo e ainda armazenar todo o conhecimento e artefatos restantes de seu planeta natal.



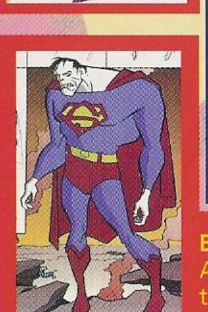
JAX-UR E MALA
Outros dois sobreviventes de Kripton. Quando o planeta explodiu, eles estavam presos na Zona Fantasma, por terem sido condenados por seus crimes pelo pai do Azulão, Jor-El .
Na Terra, eles detêm os mesmos poderes do Superman, e ainda nutrem uma vontade louca de se vingar do filho de seu algoz.





PARASITA
Fruto de uma experiência mal sucedida, o Parasita é um dos poucos seres no universo capaz de absorver os poderes do Superman e usá-los contra ele.

METALLO
Como se não bastasse ter um corpo meio humano, meio cibernético, Metallo ainda tem um coração de kriptonita.



BIZARRO
A mais imperfeita duplicata do Superman também está presente no jogo.

PERFECT DARK

Vem aí mais um clássico

Não tem jeito. Qualquer um que tenha jogado **GoldenEye 007** até o final, ficou com aquele gostinho de "quero mais". A sede desses Bonds virtuais será saciada agora em 1999 com o lançamento de **Perfect Dark**. O game não é exatamente uma sequência do aclamado **GoldenEye 007**, pois o agente a serviço de sua majestade não estará presente. Em seu lugar, teremos a gostosona Joanna Dark, codinome Perfect Dark (hummm... será porque ela é perfeita?), uma esguia e curvilínea agente secreta que trabalha para o Carrington Institute, e que deve desvendar os segredos por trás da misteriosa corporação DataDyne. E quanto mais ela mete o nariz onde não é chamada, mais fica sabendo sobre uma conspiração que envolve até seres alienígenas. As fases são ambientadas em vários locais, como os arranha-céus de Chicago, a mansão Carrington e até uma base aérea. Os programadores já têm praticamente prontas 12 fases do jogo.

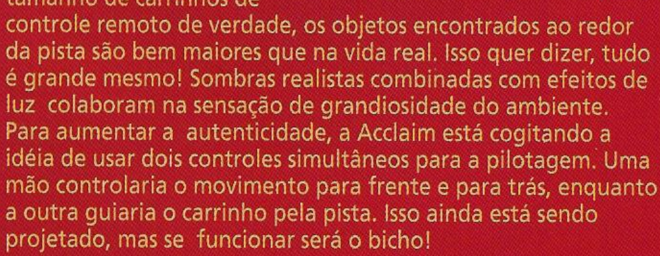


Mas qual é o elemento mais importante para um jogo de tiro em primeira-pessoa? Acertou: armas! Pistolas, rifles com mira telescópica e minas que não apenas ferem inimigos, mas também abrem caminho para salas secretas. Não se sabe ainda o número total de armas, mas com certeza, será maior que qualquer outro jogo.



Os gráficos são coisa de louco, um verdadeiro colírio para os olhos, apresentando reflexos na água e no chão, iluminação em tempo real e outras surpresas proporcionadas pelo hardware do N64. É por essas e outras que **Perfect Dark** já está sendo considerado aqui pelo pessoal da redação como o **Zelda** de 1999!

RE-VOLT



Mais Velocidade para Você

Quem gosta de carrinhos de controle remoto vai adorar **Re-Volt**, novo jogo de corrida da Acclaim.

Apesar dos veículos serem do tamanho de carrinhos de controle remoto de verdade, os objetos encontrados ao redor da pista são bem maiores que na vida real. Isso quer dizer, tudo é grande mesmo! Sombras realistas combinadas com efeitos de luz colaboram na sensação de grandiosidade do ambiente.

Para aumentar a autenticidade, a Acclaim está cogitando a idéia de usar dois controles simultâneos para a pilotagem. Uma mão controlaria o movimento para frente e para trás, enquanto a outra guiaria o carrinho pela pista. Isso ainda está sendo projetado, mas se funcionar será o bicho!



SUPER MARIO RPG 2

Continuação esperada

Fãs do bigodudo preparem-se: está previsto (para possivelmente o ano que vem) o lançamento da sequência do consagrado game de SNES **Super Mario RPG: Secret of The Seven Stars. Super Mario RPG 2** (título provisório) está sendo desenvolvido no Japão e promete acalmar aqueles que exigem mais um título estrelado pelo principal herói da Nintendo.



Mas não vá esperando um jogo totalmente em ambientes 3D como **Super Mario 64**. O mais interessante elemento em **Mario RPG 2** é o seu estilo artístico único, tanto do cenário quanto dos personagens. Enquanto em **Yoshi's Story** havia a sensação de 3D em um cenário 2D, **Super Mario RPG 2** parece justamente o contrário. O resultado lembra uma pintura animada. Além disso a maioria dos amigos e inimigos da série Mario darão as caras no game.



O modo de combate segue um sistema parecido com a versão do SNES, mas no N64 seus companheiros de grupo lutarão sozinhos sem precisar usar seus comandos. A HAL, equipe japonesa que está desenvolvendo o game, está fazendo segredo sobre a história, mas já dá pra sentir que vai ser demais!

JET FORCE GEMINI

Rare Prepara Mais Uma

E os magos da Rare não param mesmo de trabalhar! Além de **Perfect Dark** e **Twelve Tales: Conker 64**, os caras estão suando para finalizar outra pérola: **Jet Force Gemini.** Sabe o que esse jogo vai ter de especial? Gráficos soberbos em 3D, jogabilidade imersiva, sequências cinematográficas e efeitos de luz e sombra. O jogo apresentará três novos heróis que com certeza entrarão para a galeria de favoritos dos gamemaníacos: Juno, Vela e o cachorro Lupus. Além disso, dois jogadores poderão se aventurar em um modo cooperativo, movendo-se no mesmo cenário, sem divisão de tela! Adicione a isso tudo uma avalanche de inimigos e chefões irados e um vilão demente chamado Mizar. O resultado é mais um sucesso com a marca registrada Rare.





Apesar de ainda estar nos primeiros estágios de desenvolvimento, já dá pra sentir mais um clássico pintando por aí...



O.D.T.

Jogue ou morra tentando

A equipe francesa da Psygnosis está trabalhando duro em **O.D.T.** ("Or Die Trying"), aventura em terceira pessoa com muita ação e elementos de RPG.
O game se passa em uma



sinistra torre, em um futuro indeterminado. Pouco é conhecido sobre a história, mas já é certo que serão em oito mundos 3D e com quatro personagens a escolher, cada um com suas habilidades específicas. Serão 16 tipos diferentes de magias, mais 9 níveis para cada uma das quatro armas.
Um aspecto bem interessante do jogo será a "Estupidez Artificial" dos inimigos, ou seja, os vilões reagirão à fraquezas, como medo e

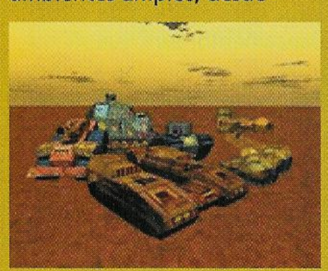


fome. O problema é quando eles resolverem se juntar para atacá-lo em grupos.
O.D.T. tem tudo para ser um grande jogo, então não estranhe se começar a ouvir falar muito sobre ele daqui para frente.

WILD METAL COUNTRY

Tiro pra todo lado!

Depois de projetar os inovadores **Space Station: Silicon Valley** e **Body Harvest**, os malucos da DMA Designs atacam novamente no N64. Ação, tanques de guerra, alguns elementos de jogos de corrida e pitadas de estratégia são os ingredientes de **Wild Metal Country**.
A proposta não é muito original, mas o design dos tanques é bem inovador. Assim como **S.C.A.R.S.**, os tanques de **Wild Metal Country** foram inspirados em animais, como serpentes, rinocerontes, búfalos. As batalhas acontecem em ambientes amplos, desde

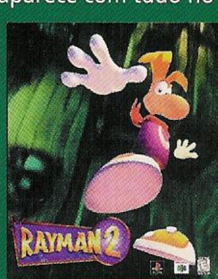


montanhas e vales até desertos empoeirados.
Um bom jogo de tanques tem que ter muita explosão e destruição, e isso **WMC** terá de sobra. Serão mais de 20 tipos diferentes de armas, minas e explosivos. Uma das mais legais é a mina magnética, que explode em qualquer coisa metálica que passar na frente. Só não esqueça aonde as instalou, porque o feitiço pode virar contra o feiticeiro... O jogo deve estar explodindo - literalmente - nos EUA no primeiro semestre.

RAYMAN 2

Direto do PC para o N64

Mais um game no estilo desenho animado projetado pela Ubi Soft. Depois de fazer sucesso nas telas de computador, o carismático Rayman aparece com tudo no N64 em uma aventura de gráficos cabulosos. Tudo começa quando Piratas Robóticos



aprisionam Rayman e seus amigos em um estranho zoológico intergaláctico. O herói consegue escapar, mas precisa libertar seus camaradas, e ainda descolar os ingredientes para cozinhar um rango milagroso que destruirá o Líder dos Piratas. Rayman vai ter um trampo danado. Ele terá que correr, escalar montanhas, nadar em perigosos lagos, balançar feito Tarzã em cipós, escorregar no gelo e usar sua cabeleira para voar como um helicóptero. Tudo isso será essencial, pois dá mais inimigo no jogo do que chuchu na serra.



A Ubi Soft planeja tirar vantagem de todas as capacidades de processamento do N64 para fazer **Rayman** ser dotado de emoções e, naturalmente, senso de humor. Seu lançamento está previsto para o primeiro semestre de 99.

CHARLIE'S BLASTS TERRITORY

Um puzzle explosivo

Demorou, mas os programadores começaram a aproveitar as capacidades do N64 para desenvolver puzzles. A prova maior é **Charlie Blast's Territory.** O esquema é o seguinte: Charlie é um operário fortão que precisa estourar



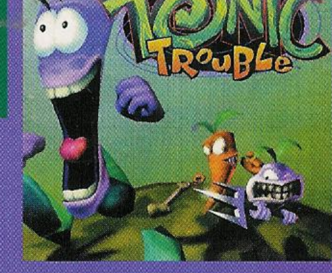
bombas, abrir buracos e mover plataformas por terrenos cheios de obstáculos. Parece fácil, mas não é. **Charlie Blast's** é um puzzle dos mais



engenhosos, que irá requerer percepção lógica e raciocínio rápido do jogador, além de precisão para posicionar as bombas no local certo. Serão 60 quebra-cabeças ao todo, em cinco mundos.
Um modo multiplayer também está nos planos da Real-time Associates, empresa que está desenvolvendo o game. O lançamento está previsto para o inverno americano (nosso verão).

TONIC TROUBLE

Jogo maluco e surreal



Imagine se aparecesse um game com uma história mais ou menos assim: você é um extraterrestre chamado Ed e sua missão é encontrar uma misteriosa lata cheia de um líquido esquisito que caiu acidentalmente do espaço no planeta Terra. O grande problema é que este líquido deu origem a uma epidemia de formas de vida mutantes de todos tamanhos, formatos, etc. Doido demais, não é? Assim é Tonic Trouble, jogo maluco que está pintando no N64.
Com uma história bizarra (que lembra muito a do filme **Os Deuses Devem Estar Loucos**, de 1984 – aquele em que cai uma garrafa de refrigerante numa tribo africana e causa a maior confusão), gráficos de desenho animado e sequências hilariantes, a Ubi Soft pretende surpreender a galera louca por ação em 3D.
E quais os desafios que o estranho Ed terá de enfrentar? Coisas simples, como vegetais assassinos, desertos, infernos, florestas carnívoras e Grogh, o Terrível. Isso só para começar.

EARTHBOUND 64

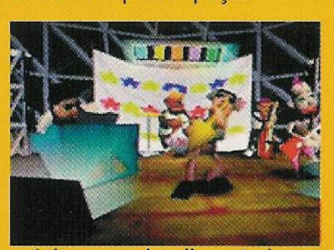
Eu Quero a Mamãe



Quando lançado para o SNES, **EarthBound** chamou a atenção por ser um RPG diferente. Ele não se passava em um ambiente medieval ou futurístico, o personagem principal não era um guerreiro impetuoso, muito menos usava uma espada. Ao invés disso, a história se passava em nosso tempo presente, e o herói era um simples garoto de 13 anos, chamado Ness. E não era só isso: sua arma principal era um taco de beisebol. Quando batia uma fome, o herói mandava ver uns hamburgueres com fritas. Para salvar o jogo, era só dar uma ligada para casa e conversar com sua saudosa mamãe, e por aí vai. Estes e outros detalhes fizeram do jogo um sucesso. Por isso mesmo a galera vibrou com o anúncio do lançamento desta beleza para o N64. **EarthBound 64** (chamado **Mother 3** no Japão) promete



levar os gamemaníacos a situações bem estranhas, todas em um ambiente exclusivamente 3D. As primeiras telas do trabalho mostram cenários fantásticos, todos com preocupação



máxima nos detalhes. A rica iluminação traz um ambiente dramático, contrastando com a trilha sonora, bem "cool", no estilo jazz. Antes previsto para sair no 64 DD, **EarthBound 64** está agora confirmadíssimo para sair em forma de cartucho. Só não há uma data definida de lançamento. Será que sai ou não sai?

TWELVE TALES: CONKER 64

A Volta do Esquilo, Agora em Jogo Próprio

Depois de figurar em **Diddy Kong Racing** como um dos pilotos, o esquilo Conker está



de volta, agora no papel principal. **Twelve Tales: Conker 64** é mais uma das promessas da Rare para o ano de 1999.

Anunciado desde 97, só agora o game começa a tomar uma forma definida. O fofinho Conker tem que salvar seus amigos bichinhos perdidos com a ajuda de Berri, seu par amoroso.

Sempre inovando, a Rare misturou dois estilos de jogo em um só cartucho. Se você escolher Conker, o game será pura ação. Já escolher Berri resulta em um game de estratégia, no qual a meiga esquilinha tem a ajuda de um monstro que lutará por ela. A duplinha terá total liberdade de movimentos para explorar os enormes ambientes 3D, podendo interagir com os itens e elementos que aparecem na tela. Pode esperar um monte de segredos e fases de bônus. **Conker 64** estará lotado de gráficos deslumbrantes e mínimos detalhes que fazem a diferença. Por exemplo, quando sai da água, o esquilo deixa um rastro de pegadas na grama. São mais de 50 vilões, e até um Tiranossauro Rex, todos com Inteligência artificial elevada.

Normalmente os personagens



de videogames tem um número limitado de expressões, mas em **Conker 64** isso será diferente. As caras do herói mudam do feliz para o triste, do irritado para o assustado, dependendo do que acontece no jogo. Enquanto **Banjo-Tooie** não vem, essa será uma boa pedida.

PENNY RACERS

Corridas em Pistas do Além

A THQ está preparando um novo jogo de carrinhos chamado **Penny Racers**, que



com certeza está perto de levar o prêmio de um dos jogos mais bonitinhos do ano. A ação frenética se passa em um mundo artificial, totalmente surreal e maluco. As pistas se misturam em cenários fantasiosos, como vilas de contos de fadas, vulcões, cachoeiras. Tudo é muito colorido, inclusive os 14 modelos de carrinhos, que parecem ter sido tirados de desenhos animados. Os veículos poderão ser modificados com até 100 peças diferentes, do motor até os adesivos da lataria. Perfeito para os adoradores de **Mario Kart 64**.

HYBRID HEAVEN

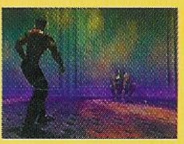
Queimando seu Cérebro Contra Mutantes Doidões

A Konami não quis ficar atrás! Projetado exclusivamente para o Nintendo 64 Disk Drive, **Hybrid Heaven** é uma mistureba só. Inicialmente criado para ser um RPG, o game foi modificado durante seu desenvolvimento e foram incluidos elementos de jogos de ação na perspectiva de terceira pessoa.

O título refere-se a mutações genéticas, mas também é uma descrição do estilo inovador



do game, daqueles que testará o cérebro do jogador, ao invés de apenas habilidade ou reflexos. Por exemplo, quando um inimigo é encontrado, a treta não ocorre na hora. O jogador precisa escolher vários tipos de ataque em um menu de



batalha, como em um RPG tradicional. Depois de escolhido o movimento, acontecem as sequências animadas. E que sequências!

A história é a seguinte: uma equipe de forças especiais do futuro foi contratada para investigar os detroços de uma nave espacial. O time é formado por sete pessoas, entre elas o herói da história, Johnny Slader. O grande problema é que oficiais do governo estão fazendo experiências genéticas secretas, criando mutantes doidões que foram os responsáveis pela queda da nave. A nave amaldiçoada caiu em uma cidade americana altamente populosa, e os mutantes já começaram a fazer vários estragos pelo caminho. A Konami está prometendo **Hybrid Heaven** para antes do meio do ano.

CALENDÁRIO NINTENDO 99

O futuro do seu N64 em suas mãos !

1998

DEZEMBRO

Chameleon Twist 2
Star Wars: Rogue Squadron
Nightmare Creatures
FIFA 99
Turok 2: Seeds of Evil
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers
Superman
Golden Nugget 64
South Park 64
Bust-a-Move 3

1999

JANEIRO

Magic Flute
Penny Racers
Castlevania
Fighting Force 64
Battle Tanx
Looney Tunes: Space Race
Thornado

FEVEREIRO

AirBoardin 'USA
Quake 2
Survivor: Day One
Blades of Steel NHL '99
Rat Attack
NBA In the Zone '99
GT World Tour
O.D.T

MARÇO

Vigilante 8
Bottom of the Ninth '98
Micro Machines 64
Tonic Trouble
4X4 Mud Monsters
Hybrid Heaven
Monaco Grand Prix
Shadow Man
Rampage: Universal Tour
Roadsters '99
Legend of the River King
WCW Nitro 64
NHL Hockey '99

ABRIL

All-Star Baseball 2000
Snowboard Kids 2
Michael Owen 's World League Soccer '99

MAIO

Star Wars: Pod Racer
Rayman 2: the Great Escape
Lego Racers

JUNHO

Duke Nukem: Zero Hour
Wild Metal Country
V-Rally '98 Championship Edition
Jungle Bots
Charlie Blast 's Territory
Harvest Moon 64
Need for Speed 64
All-Star Tennis '99
Harrier 2001
Rugrats Board Game
Caesars Palace
Carmageddon 64
1080 ° Snowboarding 2
In-Fisherman Bass Hunter 64
Assault
Re-Volt
Mystical Ninja: Goemon 2
Hype: A Time Quest
Jest
Earthworm Jim 3D
Nintendo All-Star Dai -Rantou Smash Brothers

JULHO

Ronaldo Soccer
Tasmanian Express
Jet Force Gemini
California Speed
Blues Brothers 2000

AGOSTO

WWF Attitude
Road Rash 64
Montezumas 's Return

SETEMBRO

Army Men 3D
NFL Blitz 99
Quest for Camelot 64
Hercules: The Legendary Journeys
WCW 99
Xena: Warrior Princess
Duck Dogers in the 3rd 1/2
Dementia

OUTUBRO

Starshot
DethKarz

NOVEMBRO

Banjo-Tooie
Jeff Gordon XS Racing
Space Invaders
Rollerball
Star Wars: Episode I: The Phantom Menace

DEZEMBRO

Daikatana
Gauntlet Legends
Perfect Dark
B.A.S.S. Fishing
Xena Fighter
Nuclear Strike
F-18 Super Hornet
40 Winks
NomenQuest
Paper Boy 64

GAMES PARA 99 SEM PREVISÃO DE DATA

Pitfall
Extreme Sports 64
Spooky
StarCraft
Earthbound 64
Last Legion UX
Destruction Derby 64
Deer Hunter 64
Asteroids 64
Dezaemon 3D
Donkey Kong Country 64
Command and Conquer
Battlezone 64

GAMES FUTUROS & BOATOS

ToeJam & Earl
Powerslide
Mario Artist: Talent Maker (64DD)
Mini Racers
Space Bunnies Must Die
Tetris
Pokémon Stadium
Dragon Storm
Mario Artist: Sound Maker (64DD)
Mission: Impossible 2
Lode Runner 64
Emperor of the Jungle
Mario Artist: Polygon Maker (64DD)
Ghouls and Ghosts
Ogre Battle 3
Super Mario 64 II
Sim City (64DD)
Contra Spirits 64
Rev Limit
Super Mario RPG 2
First Samurai 64
7th Legion
Mario Artist: Picture Maker (64DD)
Kirby 64
Megaman 64
Attack!
Pikachu Genki Dechu (somente no Japão)
Pokémon Snap (somente no Japão)
Rakuga Kids (somente no Japão)

Atenção! Todas as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem aviso prévio.

GAME BOY COLOR

É como um velho sonho tornando-se realidade: o Game Boy ficou colorido

Neste final de ano, o último passo a ser dado pelo sistema de videogame mais vendido em todo o mundo vai acontecer. Depois de anos e anos ouvindo as clássicas perguntas - "Por que o Game Boy não é colorido?" e "Quando vocês vão lançar um portátil à cores?" - a Nintendo resolveu acabar com as lamúrias de mais de 60 milhões de pessoas.
O Game Boy Color trará pela primeira vez gráficos coloridos em um sistema realmente portátil e eficiente. Vamos conhecer um pouco mais sobre aquele que está sendo carinhosamente chamado aqui pelo pessoal da redação de "A Geringonça do Ano"!

MUITO MAIS QUE COR

Não precisa ser nenhum gênio para saber que a maior diferença entre os outros modelos de Game Boy e o Game Boy Color é a tela colorida vista ao jogar um game especialmente desenvolvido para ele. Só que as novidades do mais novo membro da grande família Game Boy não param por aí.
Jogos de Game Boy não coloridos, que atualmente somam quase 1.000 títulos lançados no mundo todo, aparecerão em sete ou dez cores, usando uma das 12 paletas selecionáveis quando jogados no Game Boy Color.
O desenvolvimento de novos games coloridos já está rolando em várias empresas ao redor do globo. Entre as que já estão jogando tinta nos novos cartuchinhos, temos a própria Nintendo, Rare, Acclaim, Midway, Konami, Crave Entertainment e Kemco.

HARDWARE INVOCADO

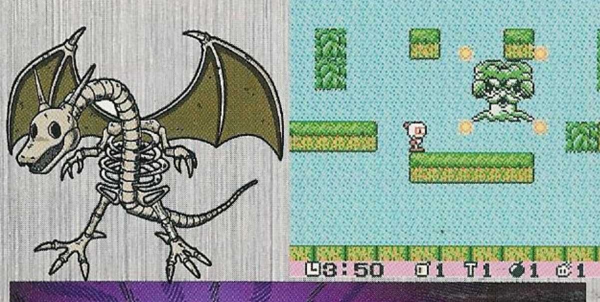
O hardware foi aperfeiçoado de diversas maneiras, desde sua habilidade em processar dados de jogo até a visibilidade de seus gráficos. A tela não é maior do que a do Game Boy Pocket, mas pode exibir um total de 56 cores simultaneamente, com uma paleta total de 32.000 cores.
Tudo isso é possível graças à revolucionária tecnologia das telas LCD (Liquid Crystal Display ou Display de Cristal Líquido) de tipo refletivo produzidas pela Sharp. Esta é a primeira tela de cristal líquido que não precisa ser iluminada por trás. O resultado é uma tela brilhante e colorida que pode ser visualizada sob luz direta, mesmo em ambientes abertos, e que consome muito pouca energia (aproximadamente 10 horas com duas pilhas AA).
De maneira diferente dos portáteis lançados anteriormente, o Game Boy Color não tem controle de contraste pois sua tela é sempre visível – desde que haja uma fonte de luz no ambiente. Em poucas palavras: o Game Boy Color possui os melhores gráficos coloridos jamais vistos em um sistema portátil!

os primeiros jogos

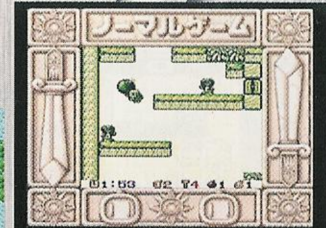
Se você não tem sorte no amor, pelo menos o Game Boy Color está chegando para que você tenha sorte no jogo. Vendo do que esse nanico é capaz, várias empresas já estão entrando nessa e desenvolvendo games para o novo sistema. Dá um look nesses primeiros de títulos e veja se não é muita sorte!

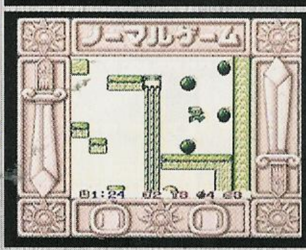


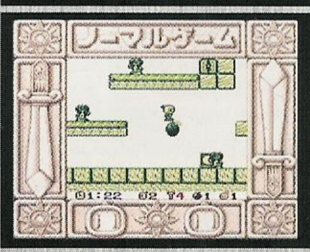
Esse é um verdadeiro estouro! A Terra foi envolvida em escuridão pelo malvado Babylon e pela primeira vez em sua história, Bomberman enfrentará os inimigos em uma aventura de scroll lateral. Use suas bombas nas monstruosas árvores da Floresta Proibida, mande famintos peixes pelos ares no traiçoeiro Oceano, curta a paisagem nas Nuvens desviando de bombas pára-quedistas. Tudo isso para que o sol volte a brilhar em "Bomberland"!











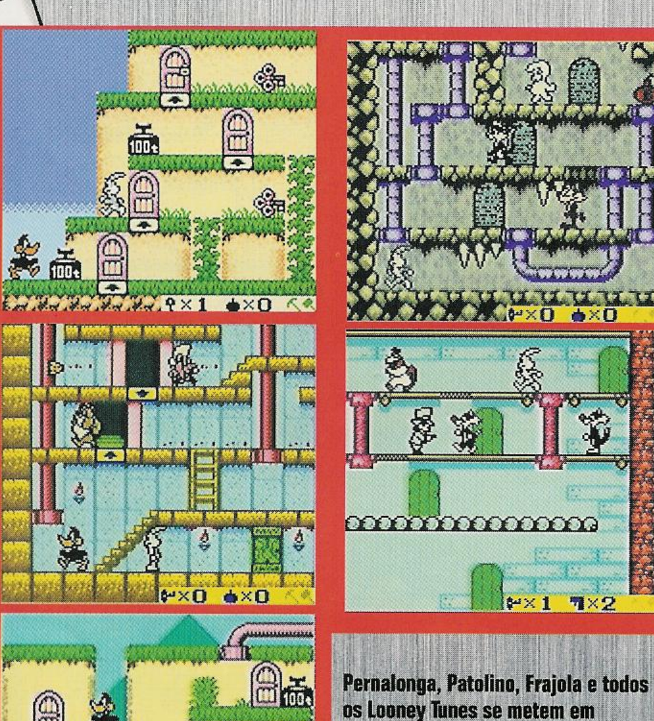
Personagens diferentes em ambientes bem divertidos, ou personagens divertidos em ambientes diferentes?

Cores chocantes e um visual arrojado para o portátil que será o brinquedo mais disputado do próximo natal



Terceira aventura do coelho mais biruta de todos os tempos. A Bruxa Hazel não quer deixar Pernalonga colocar suas patas no tesouro que está escondido em seu castelo e mandou ver um feitiço daqueles em todos os Looney Tunes. Como resultado, esses velhacos perseguem nosso coelhinho por mais de 70 fases recheadas de perigos e armadilhas. Presença confirmada de figuras como Patolino, Frajola, Taz, Hortelino e Eufrazino, entre outros.

O que que há, Velhinho? Ainda não tem o Game Boy Color?



Pernalonga, Patolino, Frajola e todos os Looney Tunes se metem em confusões no castelo que é um assombro de diversão. Tome bastante Nescauzinho porque esse jogo vai te levar para lugares onde você jamais esteve antes

POR DENTRO DO CÉREBRO

A CPU do Game Boy Color tem o dobro de velocidade de clock do Game Boy normal, o que permite aos programadores armazenar mais dados e criar games e gráficos mais sofisticados. A RAM (Random Access Memory - ou Memória de Acesso Aleatório) de Trabalho e a Video RAM também ajudam a acelerar as funções de processamento e imagem, fazendo com que o Game Boy Color dê uma uma surra tecnológica na antiga geração de Game Boys. Com isso é possível aumentar a complexidade dos gráficos e estrutura de jogo, o que proporciona maior variedade, mais ação, mais IA e mais realismo.

CONEXÕES A MILHÃO

Mas nem tudo são cores no Game Boy Color. A transmissão de dados através da Porta de Comunicação Infra-Vermelha é invisível quando em uso.
Ela será perfeita para transferência de dados de baixa taxa tais como trocar itens ou personagens customizados. E não pára por aí. Para melhor aproveitar os games multi-player, a porta do Cabo Game Link ganhou um upgrade e agora pode transferir 64 vezes mais rápido que antes.

PENSANDO GRANDE

Mas como em qualquer videogame o que importa é o software, a Nintendo planeja tornar as coisas mais fáceis para os criadores oferecendo maiores ROMs para os games do Game Boy Color - até 64 megabits, ou oito vezes o tamanho da maior memória disponível atualmente em um jogo de Game Boy. Mas 32 megabits equivalem a quanto? Equivalem a um **Automobili Lamborghini** para Nintendo 64 ou um **Donkey Kong Country 3** para Super Nintendo.

SOFTWARE POLIVALENTE

O Game Boy Color rodará qualquer título de Game Boy existente e futuros coloridos. Porém, alguns títulos de Game Boy Color não serão compatíveis com Game Boys antigos. Existem três tipos de cartuchos, o Monocromático, Dual e Dedicado. Tudo o que você precisa fazer é olhar atentamente na embalagem para descobrir se o game que você está comprando é compatível com o seu modelo de Game Boy.

MONOCROMATICO

Todos os jogos de Game Boy existentes são desta categoria. Eles possuem uma paleta gráfica com quatro tonalidades de cinza, mas no Game Boy Color, as paletas podem ganhar cores. Esses games podem ser visualizados com sete ou dez cores, dependendo de quantas paletas de personagem foram usadas no programa.

DUAL

Títulos que rodam tanto no Game Boy quanto no Game Boy Color. Uma configuração deste tipo de game é chamada de modelo "colorizado". Basicamente, é apenas um game normal que usa dez cores selecionadas pelo programador.

TABELA COMPARATIVA

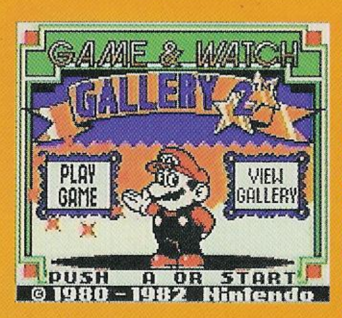
	Game Boy Color	Game Boy
Cores na tela	56	4
Paleta Total	32.768	4
Velocidade da CPU	2.1Mhz	1.05Mhz
RAM de Trabalho	32k bytes	8k bytes
Video RAM	16k bytes	8k bytes
Velocidade de Comunicação	até 512k bit/seg	8k bit/seg
Tamanho das ROMs	até 64 Megabits	até 8 Megabits

Um modelo mais avançado é o "Dual-Engine" que utiliza duas estruturas de jogo no cartucho - uma para o Game Boy normal e outra para o Color. O último modelo desta categoria é o "adaptive", que é essencialmente o mesmo game para Game Boy e Game Boy Color, mas com características especiais como gráficos avançados quando jogado no Game Boy Color.

DEDICADO

Este tipo de game rodará apenas no Game Boy Color e farão uso da nova tecnologia de várias maneiras que serão essenciais à jogabilidade. Por exemplo, um dos primeiros jogos dedicados será **San Francisco Rush**, da Midway; e para que os programadores alcançassem altas velocidades de scroll e gráficos apurados, foi usada a maior velocidade de processamento do game Boy Color. Como resultado dessa otimização, esses games dedicados não rodarão no Game Boy ou Game Boy Pocket.

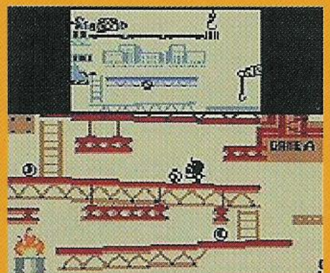
e que surjam as cores!



Com um monte de novos jogos pintando na área, não se preocupe: seus antigos cartuchos não ficarão juntando poeira dentro da gaveta. Uma das coisas mais legais do Game Boy Color é que ele permite que os jogos originais em preto e branco sejam jogados à cores.
As doze paletas diferentes podem ser selecionadas na tela inicial. Quando o logotipo do Game Boy Color aparecer, faça uma das combinações abaixo para ativar uma das paletas (se você não fizer nenhuma combinação, a primeira paleta listada é carregada automaticamente). Com isso, todos os seus clássicos de GB ganharão uma nova cara com a colorização proporcionada pelo Game Boy Color.









Confira como fica o Game & Watch Gallery 2 em cores

Comando	Cenário	Personagem 1	Personagem 2
Nenhum	Verde, Azul	Vermelho	Vermelho
Para Cima	Marrom	Marrom	Marrom
Para Cima + A	Vermelho	Verde	Azul
Para Cima + B	Marrom Escuro	Marrom	Marrom
Esquerda	Azul	Vermelho	Verde
Esquerda + A	Azul Escuro	Vermelho	Marrom
Esquerda + B	Cinza	Cinza	Cinza
Para Baixo	Amarelo, Vermelho,Azul	Amarelo, Vermelho,Azul	Amarelo, Vermelho,Azul
Para Baixo + A	Amarelo, Vermelho	Amarelo, Vermelho	Amarelo, Vermelho
Para Baixo + B	Amarelo	Azul	Verde
Direita	Verde, Vermelho	Verde, Vermelho	Verde, Vermelho
Direita + A	Verde, Azul	Vermelho	Vermelho
Direita + B	Invertido	Invertido	Invertido



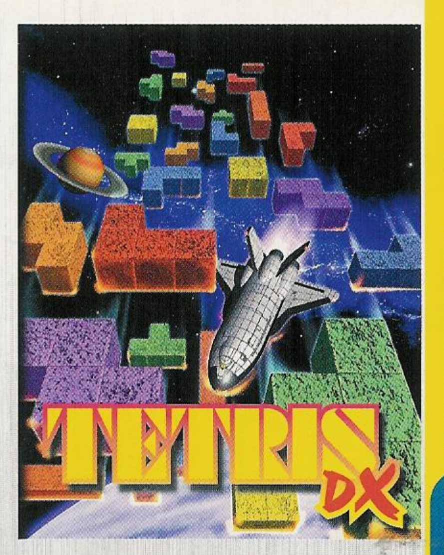


O sucesso do cinema se transformou no mais novo jogaço de aventura. Esse vai fazer você querer ser um cavaleiro da Távola Redonda

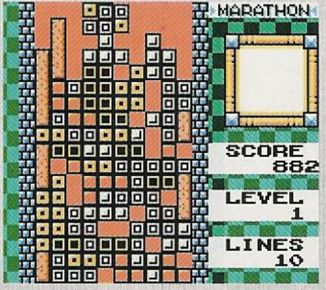
Misto de aventura e ação baseado no longa metragem de animação da Warner, **A Espada Mágica: A Lenda de Camelot .** Rupter, um cavaleiro pilantra, raptou sua mamãezinha querida e ainda por cima pretende destronar o Rei Arthur para governar o reino místico de Camelot. Você controla Kayley, um jovem ambicioso que quer tornar-se um Cavaleiro da Távola Redonda, em 9 mundos com mais de 60 áreas.



Quest For Camelot promete muitas aventuras nas tardes de domingo, para não perder tempo com a programação fraca da TV. Diga não às drogas televisivas!

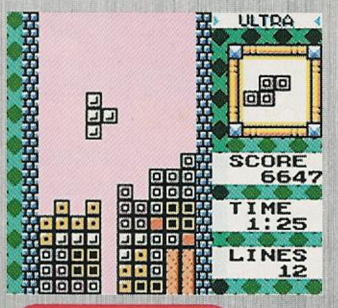


DX significa deluxe. O resto do nome não precisa nem dizer, não é mesmo? Um dos games mais jogados de todos os tempos retorna de uma gloriosa e colorida maneira. Existem dois novos modos de



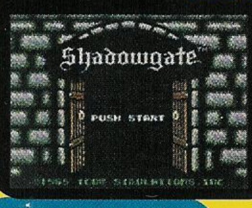


jogo - Ultra e 40 Lines - além do clássico modo Normal. Isso sem falar no VS onde você poderá chamar um amigo (se tiver um, é lógico) e varar a madrugada numa febril disputa de quebra-cabeças. Altamente viciante!



os próximos jogos

SHADOWGATE CLASSIC



Esse é para a galera com mais de 20 anos: quem é fissurado naquelas aventuras de quebrar a cuca e já teve um Nintendinho (8-bit), com certeza vai ficar todo arrepiado ao saber que este clássico está sendo lançado em forma portátil. Cheio de enigmas e mistérios, Shadowgate retorna para matar as saudades e ao mesmo tempo entreter toda uma nova geração de aspirantes a detetive.

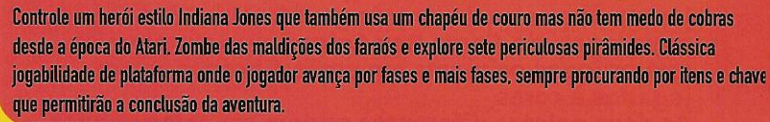


MORTAL KOMBAT 4



O mais sanguinolento game da série MK já fez grande sucesso no N64 e agora está prestes a fazer a transição para a telinha do Game Boy Color. Os outros jogos anteriores também tiveram suas versões portáteis para os modelos de Game Boy preto e branco, mas nada se compara a ver baldes e baldes de sangue colorido espirrando por todos os lados.

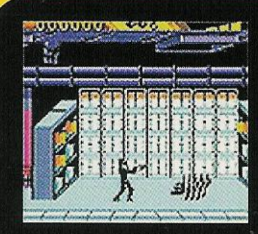
MONTEZUMA'S RETURN



Controle um herói estilo Indiana Jones que também usa um chapéu de couro mas não tem medo de cobras desde a época do Atari. Zombe das maldições dos faraós e explore sete periculosas pirâmides. Clássica jogabilidade de plataforma onde o jogador avança por fases e mais fases, sempre procurando por itens e chave que permitirão a conclusão da aventura.



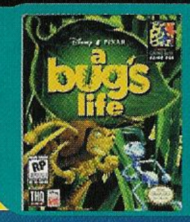
MEN IN BLACK THE SERIES



Os Homens de Preto num sistema de videogame portátil colorido?!?! É isso mesmo! Um dos filmes mais malucos e "cool" dos últimos tempos já ganhou sua própria série de animação, que agora inspira um título para Game Boy Color. Quem já conhece o desenho (e o filme), reconhecerá de cara vários vilões alienígenas já famosos. O jogador poderá controlar o veterano agente Jay, sendo que Kay e Ellie também fazem pontas no game.

A BUG'S LIFE

Game de ação baseado no longa de animação Vida de Inseto da Disney/Pixar (os mesmo que fizeram Toy Story). Os jogadores controlam Flik, uma esperta formiguinha que tenta resolver o problema de falta de comida de sua colônia. Entre uma migalha de pão e outra, Flik ainda deve proteger seus semelhantes de perigosos e ameaçadores gafanhotos.



TUROK 2



Mesmo com os dinossauros daquele tamanhão todo, o Game Boy Color conseguiu aprisioná-los na telinha. E o maior caçador de dinos de toda a história agora vai poder ir a todo lugar com você, sempre massacrando esses gigantes da pré-história. O objetivo principal é eliminar os incubadores de bionossauros e a jogabilidade é, na maior parte do tempo, em scroll lateral mas acrescenta outras variações, como por exemplo uma fase em que Turok deve montar um velociraptor e escapar de outros dinos.

CONKER'S POCKET TALES



O esquilo idealizado pela Rare para estrear um game de plataforma 3D para N64, está prestes a ganhar um jogo também para Game Boy Color. E, pelo andar da carruagem, pode ser que Conker's Pocket Tales seja lançado antes mesmo que Twelve Tales: Conker 64. O título segue a linha de Link's Awakening, ou seja, muita aventura com grande dose de RPG. São sete mundos e mais de 100 áreas para fazer a festa!

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Mesmo com toda a excitação causada por The Legend of Zelda: Ocarina of Time para N64, Link ainda consegue arranjar tempo para um pouco de diversão portátil. O game é praticamente o mesmo lançado em 1993, só que a nova versão agora apresenta 56 cores e possui um labirinto a mais.





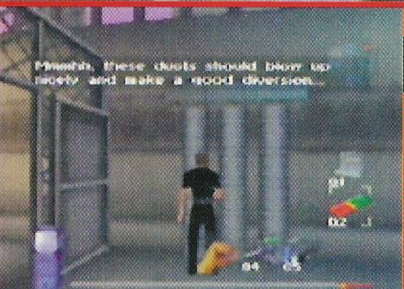
Ajude a garantir alimentação para crianças de 0 a 7 anos. Abra seu coração e compre uma camiseta da Ação Criança.
ADD
ABRA SEU CORAÇÃO.
AÇÃO CRIANÇA
Foto: Nana Moraes
Hering
O BÁSICO DO BRASIL
Antishock, Because, Bizarre, Company, Delhi Jeans Wear, Equatore, Family Store, Fatto, Forum, Gregory, IT'Z, Leporello, Les Filo's, Lita Mortari, Mappin, Mercearia, Mesbla, M.Officer, More Majorum, Mrs. Ghost, Pepe Jeans, Ricardo Almeida, TNT Brazil, Triton e Vício.
MasterCard

MISSION: IMPOSSIBLE

As últimas oito fases, no Modo Impossível, de bandeja para você!



Missão 4: Rooftop Escape





1 Você estará mais uma vez no telhado da CIA. Derrube o guarda e desça para o andar de baixo. Ponha as lentes infravermelhas e procure um caixote que está próximo a uma luz de procura. Suba nele e salte para o nível de baixo, pulando por cima do laser (segure o botão de pulo para saltar mais longe). Siga para a esquerda até encontrar alguns canos. Coloque a goma de mascar explosiva neles para chamar a atenção dos guardas.

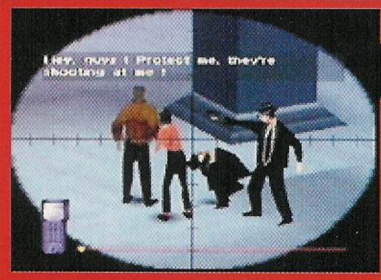


2 Agora, siga em direção ao heliporto. Lembra aonde é? É só entrar em um corredor que está na parede. Cuidado com o guarda que estará te esperando assim que você abrir a porta. Suba as escadas, passe pelo helicóptero e abra o painel que está na parede (aquele em que você instalou o EM5 há duas fases atrás). Pegue o EM5 e destrua-o (é só selecioná-lo). Depois, é só se aproximar do helicóptero e saltar nele assim que levantar vôo. Livre, enfim!

MOLE HUNT

Vocês estão na estação de trem de Waterloo, palco do encontro com Max para a negociação da NOC List. Você tem dois atiradores que estão a postos para protegê-lo de qualquer perigo. Fique ligado, porque aqui todo mundo é suspeito. Esta é a única fase do jogo em que você não controla diretamente o agente Ethan Hunt.

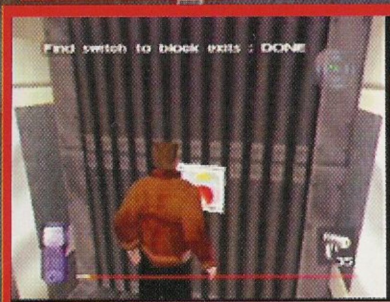
Missão 1: Station





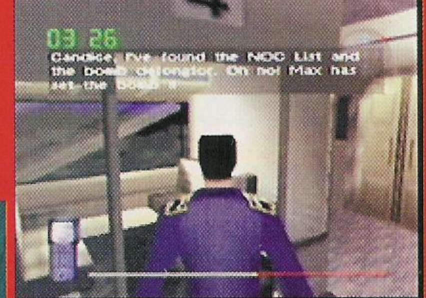
1 Assim que Ethan começar a caminhar, mate os dois capangas que estão ao dele. Agora, mantenha sempre Ethan no seu campo de mira. Acerte todos que atirarem em você. Se acertar algum inocente por engano, a missão já era. Vá sempre mudando de visão (com o botão B) para nunca deixá-lo desprotegido. Uma boa idéia é sempre manter a câmera a média distância. Se estiver muito aproximado, será mais fácil de mirar, mas você não terá muito campo de visão. Depois de alguns minutos, Ethan entrará no trem e a missão estará terminada.

Missão 2: Train car





1 Já no interior do trem, fique esperto com os capangas. Aproxime a câmera com C para cima e mire sempre na cabeça, caso contrário a viagem será curta. Tome cuidado para não acertar civis, principalmente a refém. Na segunda parte do vagão você encontrará Candice, que entregará o Facemaker e algumas granadas de gás. Passando pela porta, você encontrará uma caixa com um botão vermelho. Acione-o para bloquear as saídas.



2 Siga pelos corredores até encontrar o funcionário do trem (que está vestido de azul). Derrube-o e use o Facemaker. Desta maneira, você conseguirá passar pelos homens de preto e encontrará Max, que está na última cabine. Fique do lado de fora e lance a granada de gás. Espere a fumaça sumir e pegue a NOC List e o Detonador. Mate os três seguranças e o guarda-costa de Max, que está escondido na primeira cabine. A partir daí, começa a corrida contra o relógio. Capriche na mira!



3 Abra a porta e atire nas três pessoas que estão na sala seguinte. Você irá descobrir que seu chefe, Phelps, é o verdadeiro traidor. Siga até o próximo compartimento e mate os três últimos capangas, que estão escondidos atrás de caixotes de madeira. Apanhe o maçarico e a lata de spray de nitrogênio. Você deverá arrombar o cofre que está no fundo do vagão, do lado esquerdo. Use o nitrogênio para congelar as duas barras de aço verticais que protegem o cofre. Elas irão rachar e o cofre abrirá. Use o detonador para acionar a bomba e encerrar a fase.

Missão 3: Train roof



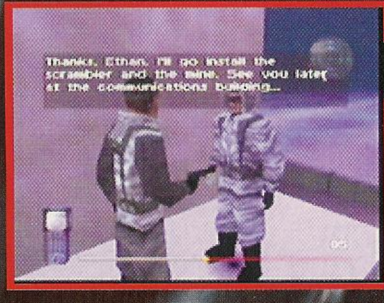


1 Não perca tempo (nem energia) com os capangas que atiram do interior dos veículos. Apenas atire nos pneus. Evite também aproximar a mira para acertar os helicópteros e os carros. O segredo desta missão é caminhar vagarosamente para evitar que os inimigos cerquem você. Fique esperto quando o trem alcançar o túnel. Phelps vai tentar fugir. Atire no helicóptero sem dó!

ICE STORM

Se fosse como no filme, a história já teria acabado. Mas como estamos no mundo dos games, ainda existem mais algumas surpresas. Depois de ser perdoado e reintegrado à IMF, adivinha o que seus superiores reservaram para você? Isso mesmo! Mais uma missão impossível. E o local já é bem conhecido: o Subpen, cenário da primeira fase.

Missão 1: Subpen

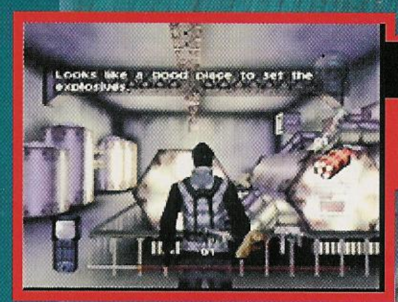


1 Suba a rampa, elimine o guarda e siga para a direita. Você encontrará o AF Scrambler, que está em cima de uma pilha de caixas. Continue em frente e pegue a mina explosiva, que está no chão, ao lado de uma caixa marrom. O explosivo está ao lado da caixa próxima ao poste de luz. Duas caixas a frente, está o RC Detonator. Com estes itens na mão, volte ao início da missão e entregue o AF Scrambler e a mina para Clutter. Tome cuidado para não ser detectado pelos holofotes.



2 Suba a rampa e siga para a esquerda até encontrar a Pumphouse (um prédio grande cinza). Antes de entrar nele, apanhe o injetor de gás que está no chão. No interior do prédio você deve pegar os Wirecutters, que estão em cima de uma mesa, no fundo da sala. Saia e encontre Dowey logo atrás da Pumphouse. Entregue o Wirecutters para ele.





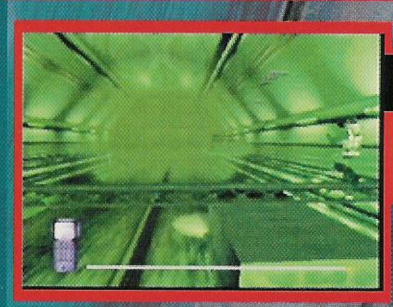
3 Entre na Pumphouse novamente e instale os explosivos no local indicado. Saia de lá e exploda o prédio utilizando o RC Detonator. Agora, vá até a casa dos guardas e use o injetor de gás na porta. Depois que os guardas caírem, entre e pegue o Nightglasses que estão cima da mesa.



4 Siga em frente, até o prédio de Comunicações. Suba nas caixas empilhadas até encontrar sua equipe. Limpe a área para eles fugirem. Quando o caminhão estiver chegando vá para a beirada do prédio. Pule sobre ele e saia de mais uma gelada!

Missão 2: Tunnel



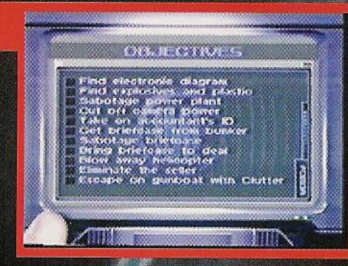


1 Esta é uma das missões mais fáceis do game. O segredo é agachar e pular na hora certa quando Ethan estiver pegando uma carona no caminhão. Quando você se deparar com algum objeto estranho pela frente, não hesite e antecipe seus movimentos.



2 Na primeira plataforma, mate o guarda e pegue um pacote vermelho com oito explosivos, que devem ser colocados no local indicado (Anchor Bolts). Instale dois por plataforma, daí salte para outro caminhão e repita o procedimento nas outras. Quando todos os oito explosivos forem instalados, pule de volta para o caminhão e acompanhe o resultado de mais uma missão cumprida!

Missão 3: Mainland

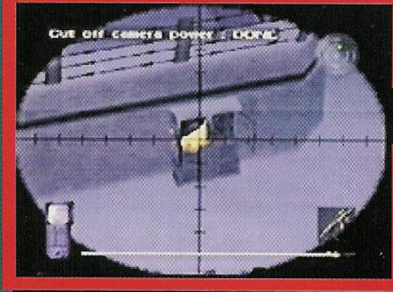




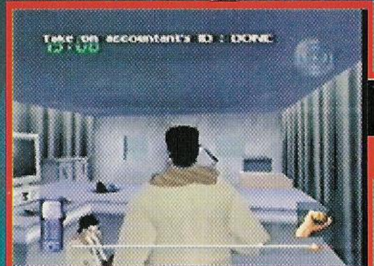
1 Comece seguindo em frente e depois à direita. Você verá duas cabanas cercadas por um pequeno muro. Em uma delas você encontrará um cartão magnético. Na outra, o diagrama eletrônico e o rifle telescópico de Dowey.



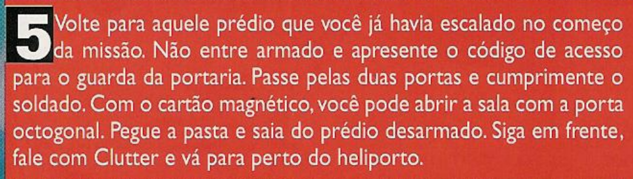
2 Mais a frente, caminhe rente ao muro até encontrar duas pilhas de caixas. Entre pela passagem aberta no arame farpado e atravesse o rio subindo pelos caixotes. Suba no prédio e mate os dois guardas que estão no teto. Desça e encontre com Clutter, que está próximo a um muro de caixas. Ele lhe entregará os explosivos.



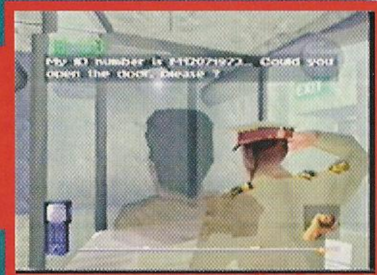
3 Comece seguindo em frente e depois à direita. Você verá duas cabanas cercadas por um pequeno muro. Em uma delas você encontrará um cartão magnético. Na outra, o diagrama eletrônico e o rifle telescópico de Dowey.



4 Corra em direção à grande área cercada e ache uma cabana que tem um caminhão encostado ao lado. Entre, derrube o cara de óculos e use o Facemaker para pegar sua identidade. Não se esqueça de pegar o cartão com um código de acesso que está sobre a mesa.



5 Volte para aquele prédio que você já havia escalado no começo da missão. Não entre armado e apresente o código de acesso para o guarda da portaria. Passe pelas duas portas e cumprimente o soldado. Com o cartão magnético, você pode abrir a sala com a porta octogonal. Pegue a pasta e saia do prédio desarmado. Siga em frente, fale com Clutter e vá para perto do heliporto.





6 Um helicóptero trazendo mafiosos vai aterrissar. Vá para o prédio marrom e espere um cara de cavanhaque chegar. Entregue a pasta para ele. Agora fique bem atento! Escolha a sua melhor arma, saia do prédio e corra na direção do jipe que está à esquerda. Não perca tempo matando os guardas. Espere o helicóptero explodir e mande bala no jipe que vai tentar fugir. Depois disso, use o rifle telescópico para matar todos os seguranças que estão ao redor. Volte para o bote que está encostado na margem do rio e prepare-se para a última missão.

Missão 4: Gunboat



1 Agora é tudo ou nada. Você não chegou até aqui para abortar a última missão, não é? Antes que você fique totalmente desorientado, recebendo tiros de todas as direções, aí vai um conselho. Repare que quanto mais rápido você aperta o botão de tiro (botão Z), mais tiros o seu canhão dispara. Desta forma, você conseguirá destruir tudo muito mais rápido. Este é o segredo desta missão: mandar bala nos inimigos assim que eles entrarem no seu campo visual. Comece destruindo o radar que está em um prédio à esquerda da margem. Tome cuidado com as minas e com as metralhadoras que estão no centro de um círculo verde.

2 Descendo um pouco mais o rio, você ficará de frente com uma embarcação inimiga. Antes de mandar bala nela, atire nas estruturas que estão próximas. Logo, um outro barco surgirá. Acalme-se, você está quase chegando no final. Após acabar com as principais estruturas de defesa, você deve levar abaixo a fábrica de gás. São dois paredões cinza, um de cada lado do rio. Não se esqueça também de implodir as quatro torres que fazem parte do complexo de gás.





Parabéns, você acaba de cumprir todas as missões deste, que é um dos melhores games de 1998. Ah, tem mais uma surpresa. Depois do famoso The End, você terá mais uma mini-missão: encontrar toda a equipe da Infogrames, responsável por **Mission: Impossible**. Tudo isso, para ver um final mais imponente na embaixada russa. A missão só é impossível para quem não lê a **Nintendo World**!







O JOGO MAIS ESPERADO DE TODOS OS TEMPOS

O planeta parou no dia 23 de novembro. O mundo dos videogames ficou em festa. Os gamemaníacos, em êxtase. O motivo: finalmente foi lançado o game mais esperado de todos os tempos, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. E todo o falatório em cima do jogo não foi em vão, **Zelda** é mesmo "duca". O melhor jogo do ano, sem sombra de dúvidas. Se você quer descobrir tudo sozinho, é melhor não ler as próximas páginas. Agora, se você não aguentava mais esperar, aí está. Tudo o que você precisa saber para começar sua aventura com o pé direito.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time serve de ponto de partida para o entendimento de todas as outras aventuras da saga de Zelda. A história começa na Floresta de Kokiri, habitada por crianças que nunca envelhecem. Entre elas, existe um garoto de 10 anos chamado Link, em uma versão muito mais jovem que o experiente herói que conhecemos. Link é a única criança Kokiri que não tem a sua própria fada. Até o dia em que ele é presenteado com a eterna companhia da fada Navi. Para a surpresa do menino, ela revela que o destino dele é salvar a terra de Hyrule. Confira aqui os passos iniciais da melhor aventura que já apareceu para qualquer sistema de vídeo game. Exclusividade **Nintendo World**!

THE LEGEND OF ZELDA® OCARINA OF TIME™

Dicas de Navi

Quando a fada Navi tiver uma dica para você, um ícone irá aparecer no topo da tela. Pressione C-cima para ouvir suas recomendações.

Centro de Treinamento

Para aprender os movimentos básicos, siga até a casa dos Know-It All Brothers (Os Irmãos Sabe Tudo) e vá para a parte cercada, no platô próximo à casa de Link.

Empurrando e puxando

Mova objetos como estátuas, caixas ou cubos de pedra para alcançar beiradas muito altas ou acionar interruptores.

Não esqueça o Rumble Pak!

Se usado, o Rumble Pak será de bastante utilidade. Se você estiver de posse da Pedra da Agonia, por exemplo, o Rumble Pak irá pulsar como um coração quando houver algum tesouro oculto por perto. Também funcionará na hora da pesca no Lago Hylia – você sentirá puxões de verdade na linha quando fisgar algum peixe.

Dia e noite

Em questão de minutos, o dia se tornará noite em Hyrule. Os aventureiros precisarão planejar suas jornadas antecipadamente, senão correrão o risco de ficar vagando em plena madrugada, esperando os personagens acordarem ou a ponte do castelo baixar. O tempo permanece parado somente na Vila Kakariko e no Mercado do Castelo de Hyrule. É uma boa idéia viajar para outras áreas em Hyrule aonde o tempo passa antes de visitar esses lugares.





BUGIGANGAS MIL

Link está destinado a ser um herói, mas não irá conseguir nada só com o chapéu e as orelhas pontudas. Em seu caminho, ele precisará encontrar, comprar, trocar ou ganhar armas, magias, armaduras, poções e outras ferramentas necessárias para seguir em frente. Certas armas só poderão ser usadas por Link Adulto, outras somente por Link Criança. Dê uma olhada em algumas delas:

Espada: A espada de Link é perfeita para mutilar a maioria dos inimigos, principalmente quando usada com a técnica de espadada giratória (segure o botão A). Entre as principais estão a Espada Kokiri, a Espada Mestra e a Faca do Gigante.

Escudos: O escudo protege Link de ataques inimigos. Podem ser comprados ou encontrados em baús. Você inicia com o Escudo Deku, e, mais tarde, encontrará os outros dois modelos: Escudo Hylian e Escudo Espelho.

Roupas: Dependendo do local, Link irá precisar de proteção especial. Três tipos de túnicas podem ser encontradas: Túnica Kokiri, Goron e Zora.

Botas: Em alguns labirintos, Link precisará trocar as botas muitas vezes. Existem três tipos: Botas Kokiri, Botas de Ferro e Flutuantes.

Galho Deku (Link Criança): O Galho Deku funciona como uma espada, mas por ser muito fraco, se quebra facilmente. Também pode servir de tocha.

Estilingue Fada (Link Criança): Use o Estilingue para atirar em inimigos ou objetos que estão longe. Apanhe Sementes Deku para usar como munição.

Bumerangue (Link Criança): O Bumerangue pode derrotar os inimigos ou deixá-los tontos.

Arco Fada (Link Adulto): Funciona da mesma maneira que o Estilingue Fada. Você encontrará três flechas mágicas com diferentes efeitos (Flecha de Fogo, Flecha de Gelo e Flecha de Luz).

Gancho (Link Adulto): Há um gancho no final de uma corrente que pode grudar em certos objetos. Bem útil para alcançar locais de difícil acesso. Também pode ser usado como arma (mesmo embaixo d'água). O comprimento da corrente pode aumentar no decorrer do jogo.

Martelo Megaton (Link Adulto): Para mover blocos gigantes ou ativar alavancas enferrujadas. Também pode ser usado como arma.

Noz Deku: Jogue uma desta no chão e uma luz brilhante piscará, tonteando temporariamente os inimigos (nem todos). Pode ser encontrada em todo lugar.

Ocarina do Tempo: Uma espécie de flauta mágica. Toque a Ocarina em certos momentos e coisas especiais podem acontecer. Com ela você também pode teletransportar-se para outros lugares .

Ocarina da Fada: Tem o mesmo efeito da Ocarina do Tempo, mas desaparece depois de usada.

Lentes da Verdade: Mostra quais paredes são reais e quais são falsas. Usar este item consumirá magia.

Bomba: Serve para machucar inimigos ou detonar paredes. Explodem quatro segundos depois de serem lançadas.

Bombchu: Apanhe um Bombchu e coloque-o no chão. Ele começará a correr sozinho. Se atingir um objeto ou correr por um tempo sem acertar nada, ele explodirá. Parece um buscapé de festa junina.

Feijão Mágico: Dê uma de agricultor. Coloque Feijões Mágicos em certos lugares e eles germinarão.

Garrafa Vazia: Garrafas podem carregar remédio, leite ou outras coisas importantes. Você pode usá-las sempre que precisar. Existem quatro delas escondidas pelo jogo.

Poção: Energia e magia são recuperadas tomando poções. Você pode comprar poções nas lojas, mas deve ter uma garrafa vazia. A poção Verde recarrega o medidor de magia, a Vermelha recarrega sua energia e a Azul recarrega energia e magia.

Bracelete de Goron: Permite que você agarre e arremesse as Flores Bomba da Montanha da Morte.

Escama Prateada: A escama permite que você mergulhe mais fundo.

MAGIAS

Link está mais místico do que nunca nesta aventura. Em algum lugar de Hyrule existem três locais chamados Great Fairy Fountains. Neles, você pode aprender três magias diferentes. É preciso ter a quantidade correta de Pontos de Magia para usá-las.

Fogo de Din: Uma enorme chama reveste o corpo de Link, protegendo-o de ferimentos. Isso é muito útil quando você estiver cercado por um grande número de inimigos.

Vento de Farore: O Vento de Farore envolve o corpo de Link com uma luz verde, e o lugar em que você o usar primeiro será definido como local de teletransporte. Se você usar a magia novamente em uma localidade diferente, poderá voltar ao ponto original.

Amor de Nayru: Uma luz azul envolve Link, protegendo-o de ferimentos. Acaba depois de um curto período.

Recuperação de Poder de Magia: Para recarregar seu Medidor de Magia, encontre Potes Mágicos derrotando inimigos, ou olhando embaixo de potes e arbustos. Você também pode consumir a poção Verde, comprada em lojas. Há dois tipos de Potes Mágicos: grande e pequeno. Potes grandes recarregam completamente seu Medidor de Magia. Existem boatos de que há um lugar em Hyrule aonde você pode dobrar o tamanho de seu Medidor de Magia. É só procurar!



O CAMPO DE HYRULE

No meio do seu mapa de jogo está o campo de Hyrule, um extenso gramado que serve como o centro do universo de The Legend of Zelda. Como a maioria das áreas do jogo se encontram nesta região, incluindo a Floresta Kokiri, o Castelo Hyrule, a Vila Kakariko e o Lago Hylia, você irá explorá-la muitas vezes durante sua aventura.



FLORESTA KOKIRI

A aventura começa na Floresta Kokiri, lar de Link e os outros Kokiris. Depois de conversar com Saria, sua melhor amiga, fale com o resto do povo das fadas e, depois, arme-se com um escudo e uma espada. A Kokiri Shop vende Escudos Deku por 40 Rupees, então procure dinheiro dentro dos arbustos, potes e debaixo de pedras. Na faixa mesmo, só a espada, que você encontra mergulhando em uma caverna atrás do Centro de Treinamento.

Objetivos:



1. Fale com Saria.
2. Escale as trepadeiras que estão na laje do jardim da casa de Mido e siga até a beirada que dá de frente para a Kokiri Shop. Ande por cima do telhado da loja e pegue o primeiro pedaço de coração.



3. Entre na loja e compre o Escudo Deku por 40 Rupees.
4. Só falta a espada. Mergulhe dentro de um buraco no Centro de Treinamento, desvie de uma pedra e abra o baú.

A ÁRVORE DEKU



Desde a chegada do sinistro Ganondorf Dragmire, a pacífica Hyrule está com a pulga atrás da orelha. Até a protegida Floresta Kokiri foi afetada pela presença do vilão: a Árvore Deku, ou "árvore das fadas", guardiã espiritual dos habitantes da vila, foi duramente invadida pelos capangas de Ganondorf. Link precisa entrar na árvore e libertá-la da maligna influência de seus monstruosos invasores. Como já é tradicional na série, derrotar todos os inimigos em uma sala irá abrir uma saída ou algum segredo. Lembre-se disso!



Objetivos:



1. Suba a escada próxima à entrada e siga o caminho até o baú que contém o mapa do labirinto.
2. Pegue o Estilingue, equipe-o e volte pelo mesmo caminho. Como a ponte caiu quando você a atravessou, atire na escada que está balançando. Ela cairá para você subir.
3. Use um Galho Deku para acender uma tocha, então mova uma alavanca. As plataformas subirão e você poderá pegar a bússola.
4. Para alcançar o porão, salte até o coração flutuante. Você pousará sobre a teia do andar térreo.
5. Use o estilingue e atire no olho acima da porta para a passagem se abrir.





6. O nível da água estará muito alto para Link passar por cima, então é preciso drenar o fosso. Mergulhe para apertar o interruptor submerso.
7. Empurre um grande bloco, depois acenda mais um Galho Deku. Corra até o bloco e queime o piso de teia para alcançar o segundo nível do porão.
8. Você dará de cara com três monstros, os Deku Scrubs. Primeiro derrote o número dois (do meio), depois o três (da direita) e, por último, o da esquerda.





RAINHA GOHMA

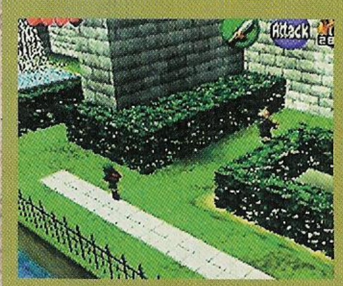
Depois de derrotar os Deku Scrubs, entre na câmara e use o botão C-cima para espiar a horrrível Rainha Gohma andando pelo teto. Assim que o enxergar com seu enorme e único olho, ela descerá em sua direção. Bata em seu olho quando ele estiver vermelho ou atire uma noz na fuça da parasita. Ela ficará temporariamente desacordada. Aproveite este curto momento para atacá-la com sua espada até ela retornar ao teto. Se vencer esta briga, você será presenteado com a primeira Pedra Espiritual.





CASTELO DE HYRULE

Ao sair da Floresta, Saria irá presenteá-lo com uma Ocarina. Siga pelo campo para entrar no mercado dentro do castelo. Lá você encontrará Malon, uma garota ruiva vestida de branco. Depois de falar com ela, desça pelo caminho que está logo atrás para entrar no Castelo Hyrule. Se algum guarda te expulsar dos domínios do castelo, você encontrará Malon novamente. Desta vez, ela lhe dará um ovo. Não coma! Este será um item importante mais tarde.



Escondido no castelo

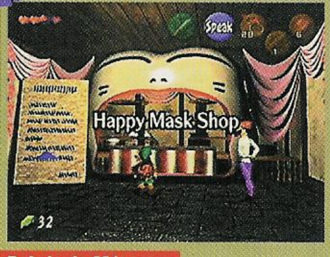
Os guardas irão expulsá-lo se você for visto dentro dos portões de ferro do castelo. Sugerimos que você corte caminho pelo gramado até a parede de pedra ao invés de seguir o caminho normal. O negócio será bem "gato e rato" mesmo. Seja esperto!

No mercado

Muitos dos acontecimentos legais do Mercado só rolam de noite, como o jogo dos baús no Treasure Chest Contest ou procurar o cachorro perdido da mulher do Back Alley. Então, quando chegar lá, dê uma enrolada até o sol se pôr. Saca só o que você vai encontrar dentro do mercado:



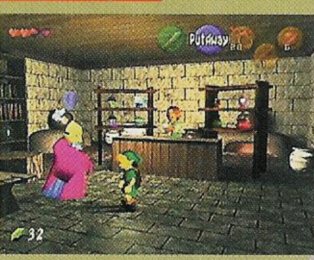
A. Templo do Tempo



B. Loja de Máscaras
C. Galeria de Tiro ao Alvo
D. Back Alley
E. Boliche Bombchu



F. Treasure Chest Contest
G. Bazar
H. Loja de Poções

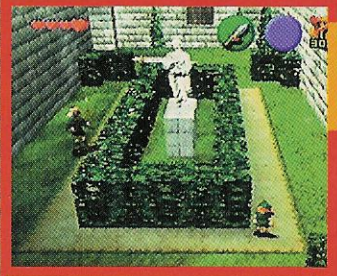


Objetivos:

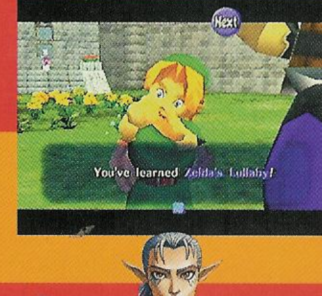
1. Visite as lojas do mercado e as casas da vila. Alguns habitantes terão coisas importantes a dizer.



2. No mercado, converse com Malon.
3. Perto dos portões do castelo, fale com Malon novamente para pegar um ovo. Equipe este ovo em seu inventário. Não coma!
4. Passe sorrateiramente pelos guardas para alcançar o lado direito do fosso.
5. Pela manhã, acorde o pai de Malon, Talon, com a galinha que saiu do ovo choco.



6. Brinque de "gato e rato" com os guardas do pátio. Para não ser visto, caminhe atrás deles ou agache-se atrás das cercas vivas.



7. Pela primeira vez, Link encontrará Zelda. Converse com a criada Impa e pegue a carta que a Princesa lhe mandou. Você também aprenderá a canção favorita de Zelda.



LOST WOODS

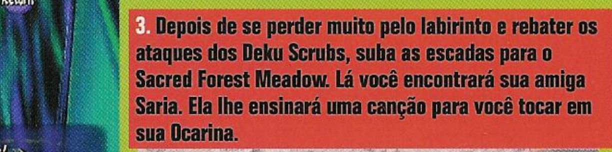
Antes de seguir para a Vila Kakariko, retorne para a Floresta Kokiri e explore o Lost Woods, um enorme labirinto dentro da mata. Você poderá entrar nele por um buraco em um tronco oco, próximo à casa de Mido. Um passo errado em Lost Woods fará você retornar à Floresta Kokiri.

Objetivos:



1. Vá explorando a floresta até chegar ao Sacred Forest Meadow. Deixe suas (longas) orelhas serem suas guias. O caminho a pegar é aquele em que a música estiver mais alta.

2. Caia dentro do buraco e enfrente os lobos famintos. Se vencer os cãezinhos, você ganhará um Rupee roxo, que vale por vários.



3. Depois de se perder muito pelo labirinto e rebater os ataques dos Deku Scrubs, suba as escadas para o Sacred Forest Meadow. Lá você encontrará sua amiga Saria. Ela lhe ensinará uma canção para você tocar em sua Ocarina.



VILA KAKARIKO

A Vila Kakariko é uma modesta e hospitaleira cidade, mas também tem seu lado negro. Fantasmas assombram todo o cemitério da cidade, principalmente em volta do Túmulo da Família Real, que é onde você precisará entrar. Para isso, leia a lápide que está na parte de trás do Cemitério para levantar os espíritos dos Compositores Reais. Depois de um rápido confronto, coloque-os para dormir para sempre. Feito isso, fique parado entre os túmulos e toque a Canção de Zelda.

Objetivos:

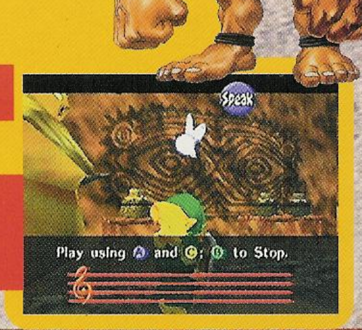
1. Traga seis galinhas fujonas de volta para o cercado.
2. Vá até o cemitério. Empurre a segunda lápide da primeira fileira para encontrar o Escudo Hylian.
3. Entre no túmulo da família Real para aprender mais uma canção (Canção do Sol).
4. Espere anoitecer e destrua todas as aranhas na Casa de Skulltula. Depois de destruir a aranha dourada, pegue o item que ela deixar cair.
5. Para entrar nos portões do castelo, você precisará de permissão real. Mostre ao guarda da entrada a carta que Zelda lhe deu.

GORON CITY

A carta de Zelda é sua passagem dos portais da Vila Kakariko para Goron City. Assim que você mostrar a carta para o guarda, vocês irão bater um papo sobre a Loja de Máscaras. Volte para o mercado para negociar a máscara Keaton, depois venda-a para o guarda. Depois de devolver o dinheiro para a loja (e levar um lucrinho nisso), siga a trilha da Montanha da Morte até Goron City. No andar térreo da cidade, toque a Canção de Zelda. Isso abrirá a Câmara de Darunia. Uma vez lá dentro, toque a Canção de Saria para animar um pouco a vida do simpático Darunia. Ele irá lhe dar o Bracelete de Goron.

Objetivos:

1. Siga a trilha da Montanha da Morte pela beirada do penhasco desviando das pedras e dos monstros. Goron City estará no final do caminho.
2. Muitos lugares do jogo só serão abertos se você tocar a Canção de Zelda com sua Ocarina. Faça isso para abrir a porta principal da Câmara de Darunia.
3. Faça Darunia cair na dança tocando a Canção de Saria. Em retorno, ele lhe dará o Bracelete de Goron. Com o bracelete, você poderá carregar bombas para explodir dentro da loja de Goron. Acenda as tochas em volta do grande jarro para fazê-lo girar. Depois, jogue bombas dentro dele para ganhar alguns prêmios extras.



CAVERNA DODONGO

Os Gorons vivem na Montanha da Morte, um vulcão ativo na porção setentrional de Hyrule. Sua fonte principal de alimento são os minerais que eles escavam da colossal Caverna Dodongo. Mas nem os pacatos Gorons estão a salvo da maldade de Ganondorf. Na sua vontade de arruinar Hyrule, o vilão fechou a entrada da caverna com enormes rochas. Uma simples bomba resolverá o problema. Para chegar à sua entrada explosiva, pegue o caminho da direita pela trilha para a Montanha da Morte, depois de deixar a Goron City. Arranque uma Flor Bomba e arremesse-a sobre o penhasco. Quando a bomba cair, ela irá explodir e transformará a barreira de rochas em poeira.



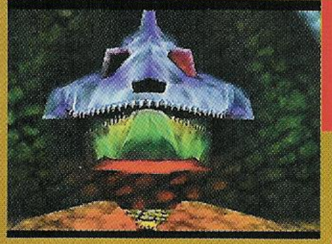




1. Arremesse uma bomba sobre o penhasco, próximo à entrada da Caverna Dodongo, para abrir seu caminho.
2. Empurre a estátua para cima do interruptor da porta.
3. Bata ou atire nos rabos dos lagartos. Para escapar, use um Galho Deku para acender as tochas que estão apagadas.
4. Para acessar as escadas, coloque uma bomba no meio da fileira de Flores Bomba.
5. Mova a estátua do caminho para alcançar as escadas e o interruptor que está logo acima.
6. Puxe o bloco branco da parede para subir as escadas.
7. Acabe com o incêndio da plataforma dando um tiro de estilingue no olho que está na parede.
8. Atire no olho do final do corredor, depois olhe para esquerda e atire em um segundo olho. Abra o baú na sala da armadilha de lâminas para encontrar uma sacola para guardar bombas.





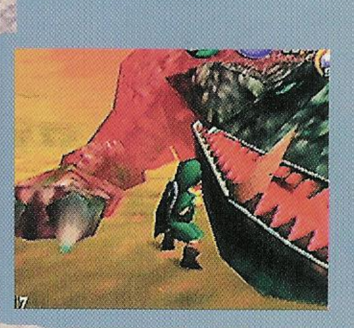


9. Assim que você estiver em cima da ponte suspensa, arremesse bombas dentro dos buracos dos olhos da caveira gigante, depois entre dentro de sua boca.
10. Vá empurrando todos os blocos até chegar no ponto 11 do mapa.
11. Empurre o bloco dentro do buraco para acionar o interruptor que está lá dentro.
12. O Rei Dodongo o espera na sala abaixo. Para encontrá-lo, exploda um buraco no chão, colocando uma bomba na sombra quadrada do piso.



REI DODONGO





Os Dodongos estão quase a beira de extinção, mas ainda existe um para contar história...e é justo o pior deles: o Rei Dodongo, vivo, enorme, cuspindo fogo e quebrando tudo o que vê pela frente. Mantenha-se afastado da beira do poço de lava que está no meio do covil. Quando o monstrengo cuspir chamas ou vapor fervente, procure refúgio pelas beiradas do poço. Use o botão Z para mirar dentro na boca do Rei, então arremesse uma bomba dentro quando ela estiver bem aberta. Depois que ele engolir a bomba, ela explodirá na garganta do bichão. Quando ele cair de joelhos, ataque-o com a espada. Depois de atacá-lo, o Rei Dodongo irá rolar em sua direção. Corra, ataque mais bombas em sua boca e repita o procedimento até derrotá-lo.

VOLTANDO PARA LOST WOODS

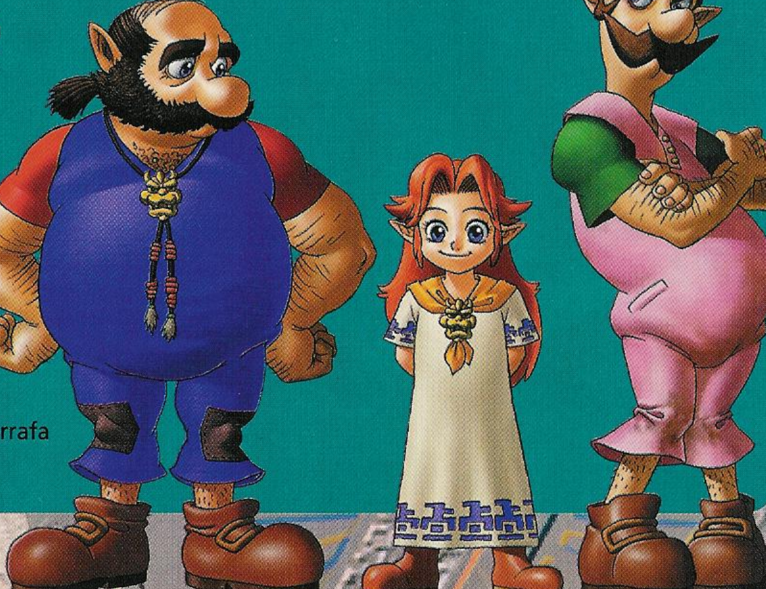
Antes de avançar no jogo, retorne para Lost Woods. Saria sempre estará pronta para ajudá-lo, e mais uma vez suas canções e sua Ocarina mostrarão serem muito úteis. Neste caso, ela o ajudará a encontrar os pedaços de coração escondidos na floresta. Dê uma procurada nestes lugares:

1. Entre em Lost Woods pela Floresta Kokiri e pegue a primeira à direita. Com seu estilingue, atire no meio do alvo de madeira. Se conseguir 100 pontos, você ganhará uma sacola cheia de Nozes Deku.
2. Depois de acertar o alvo, desça a escada e fique em cima do toco de árvore. Pegue sua ocarina, e os Garotos Caveira tocarão uma música para você. Faça mímica para imitar a música e ganhar mais um coração.
3. Se você virar à esquerda assim que entrar em Lost Woods, você encontrará um Garoto Caveira. Toque a Canção de Saria para ganhar mais um coração do Garoto.



RANCHO LON LON

Existem mais um coração escondido no Rancho Lon Lon. Ele está na Torre de Pedra, atrás do cercado dos cavalos. Empurre as caixas para desobstruir o caminho no canto da torre e assim alcançar o coração. Tem mais segredo: acorde o velho Talon e jogue, por 10 Rupees, o jogo de caça-galinhas. Se vencer, você será presenteado com uma garrafa de leite Lon Lon, revitalizante e nutritivo.



O RIO DE ZORA

O povo aquático dos Zoras mantém em seu poder a terceira Pedra Espiritual, necessária para abrir as portas do Templo do Tempo. Para chegar lá, vire para direita ao se aproximar do Castelo Hyrule. Ao invés de cruzar a ponte para Vila Kakariko, siga em direção ao rio.



Objetivos:



1. Vá subindo pela margem esquerda do rio, colocando bombas nas rochas que estão pelo caminho. Quando chegar no portão, salte da margem esquerda para a direita.
2. Fique em cima do tronco (próximo ao Ponto dois do mapa) e toque sua ocarina. Os sapos irão presenteá-lo por sua sensibilidade musical e o ajudarão a passar pela parte rasa do rio.
3. Assim que os Zoras permitirem que você mergulhe mais fundo, será possível encontrar um atalho submerso. Nade através de um buraco para chegar em Lost Woods.
4. A cachoeira é a entrada dos Domínios de Zora. Fique na frente da queda d'água e toque a Canção de Zelda com sua ocarina para entrar lá.







OS DOMÍNIOS DE ZORA

Assim que o som da canção de Zelda ecoar e as águas da cachoeira pararem, salte do precipício direto para a entrada dos Domínios de Zora. Link precisará aprender como se tornar um mergulhador mais eficiente, e se existe alguém para ensiná-lo, este alguém é o povo aquático de Zora. Para tomar algumas lições, siga o caminho morro acima, então vire à esquerda até encontrar o Rei Zora.

Objetivos:

1. Você ainda tem aquele leite? Então beba-o e use a garrafa vazia para capturar um peixe na água rasa.
2. Tochas acesas trazem boa sorte. Use um Galho Deku, escorregue por trás da cachoeira e acenda o par de tochas. Quando as duas estiverem queimando, um baú aparecerá. Abra-o para conseguir mais um pedaço de coração.
3. Pratique suas lições de mergulho. Quando achar que já está bom o bastante, converse com seu instrutor. Ele lhe dará a Escama Prateada, que permitirá a você mergulhar mais fundo.
4. Quando chegar no topo da trilha, fale com o Rei Zora, o preocupado peixe que lamenta o desaparecimento de sua filha Ruto.
5. Mergulhe pela caverna submarina para chegar no Lago Hylia.



LAGO HYLIA

Assim que ganhar a Escama Prateada, mergulhe pelo túnel submarino dentro dos Domínios de Zora. Quando chegar do outro lado, pegue a garrafa assim que você sair na superfície do Lago Hylia. Em terra firme, abra a garrafa para ler o apelo de socorro da Princesa Ruto. Aparentemente, a sapeca Princesa foi engolida pelo Lord Jabu-Jabu. Somente Ruto poderá lhe dar a última Pedra Espiritual, então depois de explorar as beiradas do lago, mergulhe no túnel que se localiza entre as ruínas para conversar novamente com o Rei Zora.

Objetivos:



1. Ao nadar pelo Lago Hylia, você verá uma garrafa boiando. Abra-a para ouvir a mensagem de socorro da Princesa Ruto.
2. Agora será preciso mostrar suas habilidades de pescador. Pague 20 Rupees para ter a chance de fisgar um peixe de tamanho recorde. O peixão está normalmente próximo a um tronco no meio da lagoa. Jogue de volta qualquer pesca que não seja realmente grande. Se conseguir fisgar o peixe vencedor, entregue-o para o organizador do campeonato para pegar seu prêmio.
3. Nade de volta para os Domínios de Zora pelo túnel submarino para contar as novidades ao Rei.





DENTRO DA BARRIGA DE JABU-JABU

O imenso Jabu-Jabu flutua pelas águas da Fonte de Zora, atrás do trono do Rei. Para entrar lá, mostre a carta de Ruto para o Rei Zora. Depois que o Rei revelar a entrada da fonte, suba a rampa do lado direito da sala do trono para começar sua missão de resgate. Como a Princesa está presa dentro da barriga de Jabu-Jabu, será preciso entrar em sua boca. Ofereça a ele o peixe que você havia guardado na garrafa. Lá dentro, você encontrará a pequena Ruto, que dirá que você poderá carregá-la para onde quiser. Lutar com as mãos ocupadas será um pouco complicado, e se você perdê-la, será preciso retornar até o Ponto três do mapa para encontrá-la.

Objetivos:

1. Ofereça o peixe para Jabu-Jabu para entrar dentro de sua boca.
2. Encontre Ruto e siga-a pelo buraco.
3. Fale com ela duas vezes, então carregue-a.
4. Arremesse Ruto para a margem oposta, depois pise no interruptor para subir o nível da água.
5. Suba de elevador com Ruto até o ponto 14 do mapa. Entre na passagem à direita das caixas (ponto 6).
6. Coloque Ruto no chão, então atire nos Stingers para pegar o bumerangue.
7. Coloque Ruto sobre o interruptor. Atire o bumerangue no tentáculo para ganhar o mapa.
8. Pegue a bússola.
9. Destrua um tentáculo.
10. Mire no outro tentáculo assim que entrar nesta parte estreita e arremesse o bumerangue.
11. Encontre Ruto no ponto dois, então leve-a para o buraco (ponto 11).
12. A Safira de Zora está no topo de uma plataforma. Arremesse Ruto ali para ele recuperar a Pedra Espiritual de sua família. Vá atrás do monstro Bigocto até conseguir acertá-lo com o bumerangue, depois bata nele com a espada. Terminado o serviço, pegue o elevador.
13. Arremesse o bumerangue nas plataformas.
14. Pegue o elevador, carregue a caixa pelo corredor que leva ao ponto 15, e coloque-a em cima do interruptor.
15. Atire na uvula (a campainha).





ANÊMONA BIO-ELÉTRICA

Lord Jabu-Jabu tem agido de um modo esquisito. O motivo do problema é um parasita bio-elétrico que infestou sua barriga. Jogue o bumerangue para cortar os tentáculos da anêmona que caem do teto. O monstro irá retribuir com choques elétricos, então mova-se em círculos assim que isso acontecer. A anêmona também irá irradiar águas-vivas de seu corpo, então atire nelas. Neste momento, ela ficará vulnerável. Quando tiver espaço, bata com força em sua tromba. Como prova de gratidão, a Princesa Ruto lhe dará a Safira de Zora e, talvez, sua nadadeira em casamento. Xiii...

A princesa Ruto

O TEMPLO DO TEMPO

Armado com as três pedras Pedras Espirituais, você poderá abrir o Templo do Tempo. Você entrará como uma criança e sairá como um homem feito. Por isso, antes de entrar nele, faça tudo o que estiver faltando. Use seu novo bumerangue para alcançar os prêmios deixados pelas aranhas douradas e suba até o topo da Montanha da Morte para aprender magia. Assim que aprender como usar mágica, exploda a pedra atrás do castelo para conseguir a magia Fogo de Din. Também não deixe de procurar todos os pedaços de coração que faltarem.

Objetivos:

1. Destrua qualquer aranha dourada que tiver sobrado (para cada 10 símbolos de aranha, retorne para a casa de Skulltula para receber um prêmio), exploda qualquer rocha suspeita e suba até o topo da Montanha da Morte.

2. Volte para o Castelo Hyrule para ver Zelda.

3. Com Ganondorf aterrorizando por aí, Impa se mandou com Zelda para bem longe. Antes de picar a mula, Zelda arremessou a Ocarina do Tempo no fosso do castelo. Mergulhe lá para pegá-la.

4. Assim que pegar a Ocarina, Link irá receber uma mensagem telepática de Zelda, explicando como tocar a Canção do Tempo.

5. Com as Pedras Espirituais, entre no mercado, depois vire à direita da Loja de Máscaras para entrar no Templo do Tempo.

6. Fique parado sobre a seta vermelha na frente do altar e toque a Canção do Tempo. Com isso, a Porta do Tempo se abrirá.

7. Entre na Porta do Tempo e puxe a Espada Mestra. Link também receberá o Medalhão da Luz, o primeiro dos seis medalhões Sages.



Apesar de ter coragem suficiente, Link é ainda muito jovem para cumprir seu destino de salvar Hyrule. O Templo do Tempo é a solução. Ao sair de dentro do Templo, Link vai perceber que algo mudou: ele envelhecera sete anos! Agora ele se tornara um adulto de 17 anos, com mais experiência e habilidades, como segurar armas pesadas e andar a cavalo.

Mas sua nova realidade não é das melhores. Hyrule está virada do avesso, graças ao poder malígno de Ganondorf. Você logo perceberá que a chave para reverter este estrago são os seis medalhões de Sages e um ser misterioso chamado Sheik. Você acha que crescer é difícil? Link que o diga! O jogo começa realmente agora!

Mês que vem tem mais segredos desvendados do jogaço: The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time!

Em 1987, os gamemaníacos foram apresentados a um mundo de magia, mistério e perigo nunca antes visto. Este mundo era chamado The Legend of Zelda. Hoje, este é o nome de um dos maiores clássicos da história dos games...

A LENDA DE ZELDA

The Legend of Zelda foi criada pelo produtor japonês Shigeru Miyamoto – também pai de clássicos como **Super Mario** e **Donkey Kong**. Desde o lançamento do primeiro jogo, há mais de dez anos, **Zelda** conquistou milhões de fãs em todos os cantos do planeta. Onde houver um Nintendo, há alguém jogando **Zelda**. E o que tanto atrai os gamemaníacos a esta saga?



Muita coisa. A história, por exemplo, é passada em um período medieval fora de nosso plano. O game enfoca a eterna batalha entre o bem e o mal com riqueza de detalhes e mistério. Mas além de uma bela história, o fator mais cativante são os personagens.

A Princesa Zelda e o jovem cavaleiro Link já entraram para a galeria dos astros clássicos do universo dos videogames. Ambos estrelaram cinco jogos: **The Legend of Zelda** e **Zelda II: The Adventure of Link**, ambos para NES; **The Legend of Zelda: A Link To The Past**, para Super Nintendo; **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, para Game Boy; E agora, em grande estilo, estão no game mais esperado de todos os tempos: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, para Nintendo 64. Conheça agora um pouco mais de cada um destes clássicos da Nintendo.

The Legend of Zelda



Quando **The Legend of Zelda** chegou às lojas norte-americanas no verão de 87, logo modificou a visão que as pessoas tinham dos videogames. **Zelda** (como era conhecido) era um jogo muito popular no Japão, mas os gamemaníacos americanos nunca haviam visto uma aventura com tamanho nível de interação. Assim que foi lançado, tornou-se um imenso hit e videogame deixou de ser brincadeira só de criança.

Zelda era um jogo que não testava somente a habilidade do jogador, mas também sua destreza e capacidade de tomar decisões. Seria necessário decifrar pistas, planejar estratégias e escolher caminhos a seguir. Além disto, este era o primeiro jogo com bateria interna. Agora era possível gravar os progressos do game e continuar mais tarde.

Apesar de ter sido a primeira das aventuras da série **Zelda**, ela se passa muitos anos depois da terceira aventura, **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (para Super Nes). O palco da história é o mundo encantado de Hyrule. Antes pacífico, o reino vivia um estado de caos e declínio. Tudo isso foi causado por Ganon, o Príncipe da Escuridão, que roubou um dos pedaços da Triforça (a da Força). Para salvar o restante da Triforça, Zelda, a Princesa de Hyrule, quebrou a Triforça da Sabedoria em oito pedaços e os escondeu por todo o reino. Ela sabia que era necessário surgir um herói para enfrentar Ganon, então ela enviou sua governanta, Impa, para procurar ajuda. Ao saber disto, Ganon aprisionou Zelda e mandou seus soldados à procura da governanta.

Depois de muito fugir, Impa foi encurralada em uma floresta. Quando tudo parecia perdido - tchan tchan tchan tchaaaan! - surge nosso bravo herói Link, que salva a governanta da morte certa. Impa conta a Link toda a história de Zelda e Ganon. Tomado por um senso de justiça e heroísmo, Link decide ajudar o Reino de Hyrule a se livrar das forças do mal.

Além de salvar a Princesa, o cavaleiro (ou seja, você) teria que encontrar os oito fragmentos escondidos da Triforça da Sabedoria. Link se aventura por todos os cantos de Hyrule e desbrava nove complicados labirintos do Underworld (Mundo Subterrâneo).

Armas e objetos aos montes precisariam ser encontrados, como bumerangues, chaves, apitos e flechas de prata. E o game ainda apresentava mais uma surpresa: depois de terminá-lo, uma segunda aventura se abria, prontinha para ser jogada! A história é a mesma, com a diferença dos itens e as armas estarem escondidos em locais diferentes! Por essas e por outras, **The Legend of Zelda** marcou seu nome na história dos games. E a lenda estava só começando...

A História de Zelda

Antes de desmembrarmos todas as partes da saga de Zelda, é preciso primeiro conhecer sua história, suas origens e o porquê de tanto conflito. Vamos à lenda:

"De acordo com os escritos antigos, deuses místicos vieram de uma névoa distante para este mundo e criaram a vida e a ordem. O deus da Força tingiu as montanhas de vermelho com fogo e criou a terra. O deus da Sabedoria criou a ciência e a magia e trouxe harmonia à natureza. E o deus da Coragem criou a vida na Terra. Depois de terminado o trabalho, os deuses se foram, mas não sem antes criar um símbolo de seus poderes: um artefato dourado conhecido como Triforça. Uma pequena, mas fantástica parte da essência dos deuses estava contida neste poderoso objeto, que deveria ser o guia da vida inteligente do mundo de Hyrule.

Apesar de ser um objeto inaminado, a Triforça tinha o poder de conferir três títulos. Cada um deles dava a quem os recebia grandes poderes: O Criador da Força, O Detentor do Conhecimento e O Possuidor da Coragem. De um lugar escondido chamado Golden Land onde os deuses a esconderam, a Triforça guiava o povo do mundo exterior para procurá-la, na esperança de que alguém merecedor destes títulos a encontrasse.

Com seu sangue impregnado de magia, os Hylians foram agraciados com poderes psíquicos e dons mágicos. Também era dito que suas orelhas longas e pontudas permitiam ouvir mensagens especiais dos deuses, por isso elas eram motivos de orgulho entre o povo de Hyrule. Seus descendentes estabeleceram-se em diversas partes do mundo e transmitiram sua mágica e sabedoria para todos..."



Zelda II: The Adventure of Link

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Todo grande sucesso merece uma continuação à altura. Com **Zelda** não poderia ser diferente. Pouco mais de um ano depois do lançamento da primeira aventura, foi lançado **Zelda II: The Adventure of Link**. E o sucesso continuou. Desde seu lançamento, em dezembro de 1988, **Zelda II** ainda permanece como um dos jogos mais populares para Nintendinho de 8 bits. E para atrair ainda mais, o cartucho foi lançado em uma embalagem especial, totalmente dourada!

A história de **Zelda II: The Adventure of Link** se passa anos depois de **The Legend of Zelda**. A terra de Hyrule está a

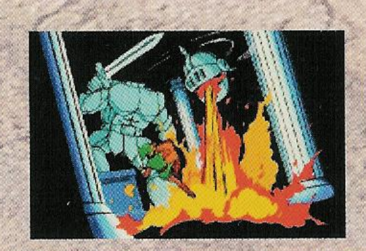


beira do colapso, graças ao poder maligno deixado por Ganon. E o que é pior: mesmo depois da morte de Ganon, muitos de seus discípulos ainda esperavam por seu retorno. A chave para o retorno do vilão era o sangue de Link - o bravo guerreiro que arruinou os planos do "Rei do Mal". Para Ganon ressuscitar, Link precisaria ser sacrificado e ter seu sangue espalhado sobre as cinzas de seu inimigo. É de fazer o Zé do Caixão roer as unhas!

Mas Link tinha outras preocupações. Próximo de seu aniversário de 16 anos, uma estranha marca, parecida com o brasão real, aparece em sua mão. Consultando Impa, a governanta da Princesa Zelda, Link descobre que ele foi o escolhido para manejar o poder da Triforça. Três poderes compõe a Triforça: Força, Sabedoria (que estão guardadas no reino de Hyrule) e Coragem. Link precisa recuperar a Triforça da Coragem, que está escondida no Vale da Morte. Juntando as três partes, Link poderá salvar Zelda, que foi encantada por um feiticeiro e dorme um sono profundo. Está iniciada mais uma aventura de Link!

Zelda II traz de volta todos os já conhecidos personagens do primeiro jogo. Neste game, Link tem que explorar seis palácios diferentes espalhados por Hyrule e encaixar pedras preciosas em estátuas ao final de cada labirinto.

O jogo apresentou uma inovadora perspectiva de aventura. Quando está andando pelo mapa, Link é visto por cima, como em **The Legend of Zelda**. A diferença ocorre quando ele entra em alguma briga ou em alguma vila: Link é visto de lado, como um jogo de ação tradicional. Os





habitantes das vilas dão informações e, às vezes, dão itens secretos e ainda ensinam técnicas especiais. Muitos dos quebra-cabeças do jogo só são resolvidos com as pistas fornecidas pelos habitantes.

Com magia e mais técnicas de luta à disposição, Link adquire experiência e cresce como personagem no decorrer da história, além de ganhar muitos objetos e armas especiais.

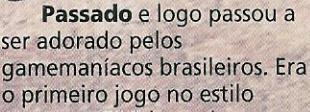
Estas duas aventuras não só abalaram as estruturas do mundo dos games, como também transformaram Link em um dos personagens mais populares de todos os tempos.



The Legend of Zelda: A Link to The Past



Lançado em abril de 92 nos EUA, **The Legend of Zelda: A Link To The Past** causou furor e logo foi eleito o "melhor jogo de todos os tempos para Super Nintendo" pela revista **Nintendo Power**. Até hoje, seis anos depois, **Zelda III** (como também é conhecido) continua líder absoluto do Top Ten da revista americana. Por aqui, o jogo foi lançado em 93, com o título **Um Elo com o Passado** e logo passou a ser adorado pelos gamemaníacos brasileiros. Era o primeiro jogo no estilo Aventura/RPG lançado no Brasil para o console de 16 bits.



Esta pode ser considerada a primeira parte da saga de Zelda e Link. Como o próprio nome diz, a história se desenvolve no passado, muitos anos antes dos jogos anteriores, **The Legend of Zelda I** e **II**. Assim sendo, as personagens que aparecem no game do Super NES são ancestrais das personagens dos games do NES. O Link de **Zelda III** seria o tataravô do Link de **Zelda I** e **II**.

Complicado? Um pouco, mas logo tudo fica explicado. Tudo começou quando uma gangue de ladrões liderada pelo malvado Ganondorf Dragmire encontra uma terra escondida chamada Golden Land, onde a lendária Triforça estava escondida.

Ambicioso e malvado, Ganondorf mata seus seguidores e pega a Triforça para si. Com ela nas mãos ensanguentadas, o vilão ouviu uma voz: "se tu tens um grande sonho, deseje-o...". Neste momento, o rei dos ladrões, Ganondorf Dragmire, deixou de existir, dando origem ao diabólico Ganon.

Agora o terrível ser desejava dominar o mundo. E assim o fez. Com suas tropas, Ganon invadiu a um dia pacata terra de Hyrule. Durante a batalha, o Rei de Hyrule enviou sete sábios homens para selar o portal para Golden Land (Terra Dourada). Com a ajuda de cavaleiros, os sábios conseguiram aprisionar Ganon em Golden Land, que passou a ser conhecida como Dark World (Mundo das Trevas). Depois de séculos de tranquilidade, tudo voltou a dar errado em Hyrule. Pestes, desastres e penúria assolavam a terra. O Rei de Hyrule ordenou uma investigação no Dark World, mas o portal continuava lacrado. O Rei então ofereceu uma recompensa para quem pudesse explicar os desastres ocorridos. Eis que surge um estranho feiticeiro chamado Agahnim, que libertou a terra das pragas, com uma forma de magia nunca vista. Como prêmio, Agahnim foi nomeado conselheiro-chefe e o povo pôde celebrar a paz novamente. Até que estranhos fatos começam a ocorrer... Finalmente nosso herói Link entra na história. Em uma noite chuvosa, ele é acordado por uma voz feminina: "Ajude-me. Estou no calabouço do castelo. Meu nome é Zelda... O feiticeiro Agahnim fez algo terrível com as garotas desaparecidas, e só eu sobrei. Ele tomou controle do castelo e agora está tentando abrir a passagem para o Dark World. Por favor, ajude-me!". Link levantou-se, pegou uma lanterna e rumou em direção ao castelo. Mais uma aventura começava! Onze labirintos diferentes, armas e segredos em uma trama emocionante, comparável aos melhores filmes de aventura já feitos. Apesar de ser um game de 8 mega de memória (número surpreendente para a época), seus gráficos eram excelentes, assim como a trilha sonora de cinema. Misturando aventura, estratégia e ação, **The Legend of Zelda: A Link to The Past** entra para a história como um game completo: um eterno clássico!







The Legend of Zelda: Link's Awakening

GAME BOY

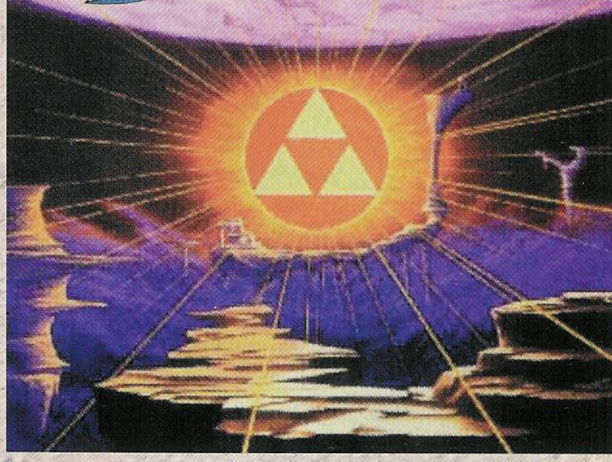
Depois do estouro de **A Link to The Past** para Super NES, foi lançado em 1993 **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, para Game Boy. Os adoradores do portátil de 8 bits da Nintendo finalmente poderiam se aventurar pela saga de Link e seus amigos. O game foi lançado no Brasil com o título **O Despertar de Link**, e apesar de ser um RPG todo em inglês, fez enorme sucesso por aqui.

Sua história é um pouco diferente das contadas nos jogos anteriores. Depois de ter salvado Hyrule e virado herói, Link não teve mais descanso. Ele então decidiu que era a hora de sair pelo mar em busca de aventuras – só para dar um "relax". E foi o que ele fez. Arranjou um barco, uma pequena bagagem e rumou para alto mar. Depois de um tempo, uma forte tempestade fez nosso herói naufragar e ir parar numa ilha. Link despertou em uma pequena casa, com uma jovem garota ao seu lado. Surpresa! Ela não se chamava Zelda, e sim Marin. Ela explicou que ele estava na ilha de Koholint e que fora encontrado desacordado na praia.



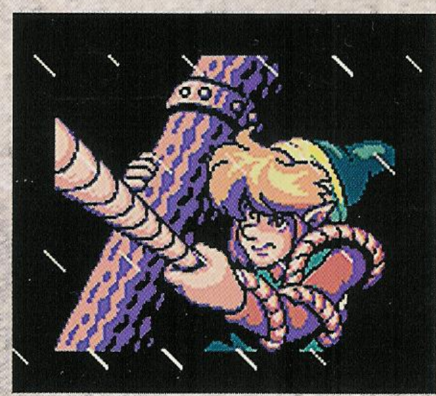
Essa misteriosa ilha se destacava por um estranho ovo gigante que existia na montanha central. Lendas diziam que uma criatura chamada Wind Fish (Peixe Vento) dormia dentro do ovo. Link ficou atordoado. Mais surreal impossível!

Voltando à praia onde naufragou, Link encontrou sua espada. Até que, subitamente uma coruja surgiu, dizendo a enigmática frase: "Desperte Wind Fish e tudo será explicado". Estava dada a partida para mais uma jornada do incansável cavaleiro.



Desta vez, Link teria que encontrar oito instrumentos músicais especiais escondidos pela ilha de Koholint e tocá-los na frente do grande ovo. Se isso fosse feito, a ilha iria desaparecer e Link iria deixar a ilha junto do Wind Fish. Não deixe se levar pelo tamanho! Apesar de ser um jogo para portátil 8 bits, **Link's Awakening DX** surpreende pela sua complexidade: os desafios apresentados são enormes, com labirintos intrincados e charadas. E diferentemente dos outros jogos da saga, a Princesa Zelda e os outros personagens clássicos de Hyrule não aparecem. Link conhece novos amigos e tem novas habilidades, o que dá um novo panorama a sua história.

Quem ainda não conhece este game, agora tem um motivo a mais para ir atrás. Já está anunciado o lançamento para o próximo mês de dezembro uma nova versão de **Link's Awakening DX** para o modelo em cores do portátil, o Game Boy Color. Além de novíssimas cores, o jogo ganhará ainda um novo labirinto escondido e talvez mais alguma novidade ainda mantida em segredo.





Jogo de plataforma? Estratégia? Puzzle? Tudo isso e muito mais no jogo mais original e engraçado já lançado para N64

Poucos são os jogos que conseguem quebrar as barreiras dos rótulos e gêneros geralmente dados aos videogames.



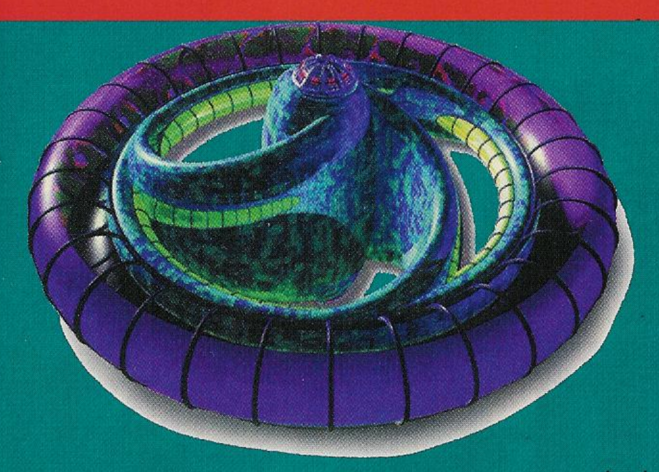
Criadora de clássicos para Super NES (como **Lemmings** e **Uniracers**) e agora desta nova e original mistura de ação de plataforma, estratégia e puzzle, a DMA Desings provou que é especialista nessa arte.

HISTÓRIA ABSURDA

Em um futuro distante, foi criada uma estação espacial que buscava recriar ambientes diferentes para testar os mais diversos tipos de vida artificial. Porém, com o tempo, esses animais evoluiram, desenvolvendo habilidades e armas especiais, além de se tornarem mais inteligentes e perversos. Para acalmar a população do perigo iminente, o presidente travesti Frank Bloke envia Dan Danger, um aventureiro careca, e seu fiel robô Evo para investigar e resolver o que está acontecendo no projeto.

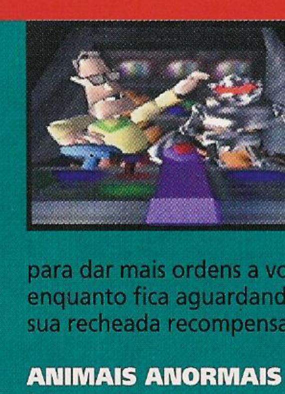
Só que durante sua viagem, os dois se envolvem em uma discussão sobre música e se descuidam do controle da nave, que perde o controle e bate na estação espacial. No acidente, o pobre cachorrinho





Roger
acaba sendo
sacrificado, transformando
Evo em pedaços.
É aí que o **Space Station: Silicon Valley** começa. Na forma do microchip que sobrou do corpo de Evo, você deve entrar no corpo dos

animais
artificiais da
estação, começando pelo falecido Roger, para resolver todas as tarefas que seu mestre Dan encarrega a você. E o seu chefe é preguiçoso, mesmo. Dormindo o tempo inteiro na nave, ele só acorda



para dar mais ordens a você, enquanto fica aguardando sua recheada recompensa.

ANIMAIS ANORMAIS

Durante sua aventura em **Silicon Valley**, você passará por quatro ambientes diferentes e gigantescos: Europe, Artic, Desert e Jungle, com mais de 36 subníveis de fases e dúzias de missões para salvar a estação espacial da desgraça completa.



A primeira fase pode parecer muito fácil, com missões de apenas conduzir ovelhas e abrir portões secretos. Entretanto, nas fases avançadas, será necessário utilizar diversos animais e estratégias complexas em uma só missão, podendo levar horas para completar um só subnível.





Em um ambiente de vida artificial, é natural encontrar animais no mínimo anormais.

E em **Silicon Valley** não vai ser exceção: aguarde ratos de rodas, que atacam inimigos com seus rabos pontudos; morsas turbinadas que atiram mísseis teleguiados e muito mais, todos desenhados em gráficos tão originais e engraçados quanto o jogo °em si.



A jogabilidade é típica de jogos 3D real. O controle dos animais é feito com a alavanca analógica e o controle da câmera com os botões C. Ao segurar o botão Z (o gatilho) pode-se ter uma visão em primeira pessoa e mesmo que não se possa controlar o ângulo da câmera, o computador sempre ajustará a melhor posição para explorar os mundos para você.



Space Station: Silicon Valley é para aqueles que gostam de jogos que representam grandes desafios, tanto em dificuldade quanto em conceito de jogo. Se você é um gamemaníaco desse tipo, com certeza vai curtir esse jogo exótico, um dos mais originais da história dos videogames.

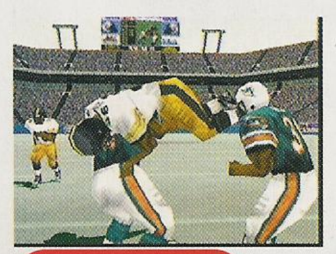
BANCO DE DADOS

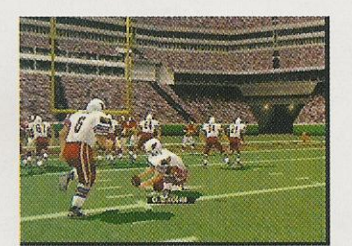
Nº de jogadores:	1
Recomendado para:	Todas as Idades
Tipo de game:	Plataforma
Programadora:	DMA Designs
Publisher:	Take Two Interactive
Tamanho:	64 megabits
Compatível com Rumble Pak?:	Sim
Compatível com Cartucho de Memória:	Não

HOCKEY E FUTEBOL AMERICANO SE ENFRENTAM EM DOIS JOGAÇOS DA EA SPORTS

Os astros da Liga Americana de Futebol estão de volta

Depois de **NFL Blitz**, **Madden 99** é mais um game de futebol americano tentando fazer sucesso aqui na terra do "soccer". Para quem não está acostumado, futebol americano é complicado no começo, mas depois de um entendimento das regras básicas, torna-se um jogo muito divertido.
Madden 99 chama a atenção pelos gráficos, muito bons e ricos em detalhes - preste atenção nos juízes auxiliares, por exemplo, e na boa visibilidade do jogo da EA Sports (com excelentes zooms e mudanças de ângulo da câmera). Só a torcida é que foi deixada de lado e sempre permanece estática e meio distante.
O único defeito é o som catastrófico. E não apresenta nenhum narrador ou comentarista, apresentando nada além de gemidos e grunhidos dos jogadores e uma meia dúzia de palavras dos juízes, o que deixa o jogo meio sonolento.
Jogar **Madden 99** é bastante complicado. Você vai precisar de bastante tempo e paciência para conseguir pegar a manha do jogo, pois cada tipo de jogador tem um controle específico, fazendo com que fique um tanto quanto difícil de lembrar o que fazer sempre que se está com a





bola na mão ou tentando defender.
São quatro combinações de comandos para jogadores de corrida (running backs), receptores (wide receivers), lançadores (quarterbacks) e defensores em geral. Além disso, no começo é meio complicado entender as jogadas perfeitamente e selecioná-las em apenas alguns segundos.
Para poder ganhar terreno e fazer touch-downs, opte por fazer jogadas de corrida nas duas primeiras tentativas para avançar as dez jardas. Arrisque um lançamento apenas na terceira tentativa se não tiver ainda avançado o suficiente. Para defender, tente sempre defesas mais conservadoras e deixe sempre a tarefa de marcar os jogadores mais habilidosos para o computador. Assim, você não corre o risco de se embananar



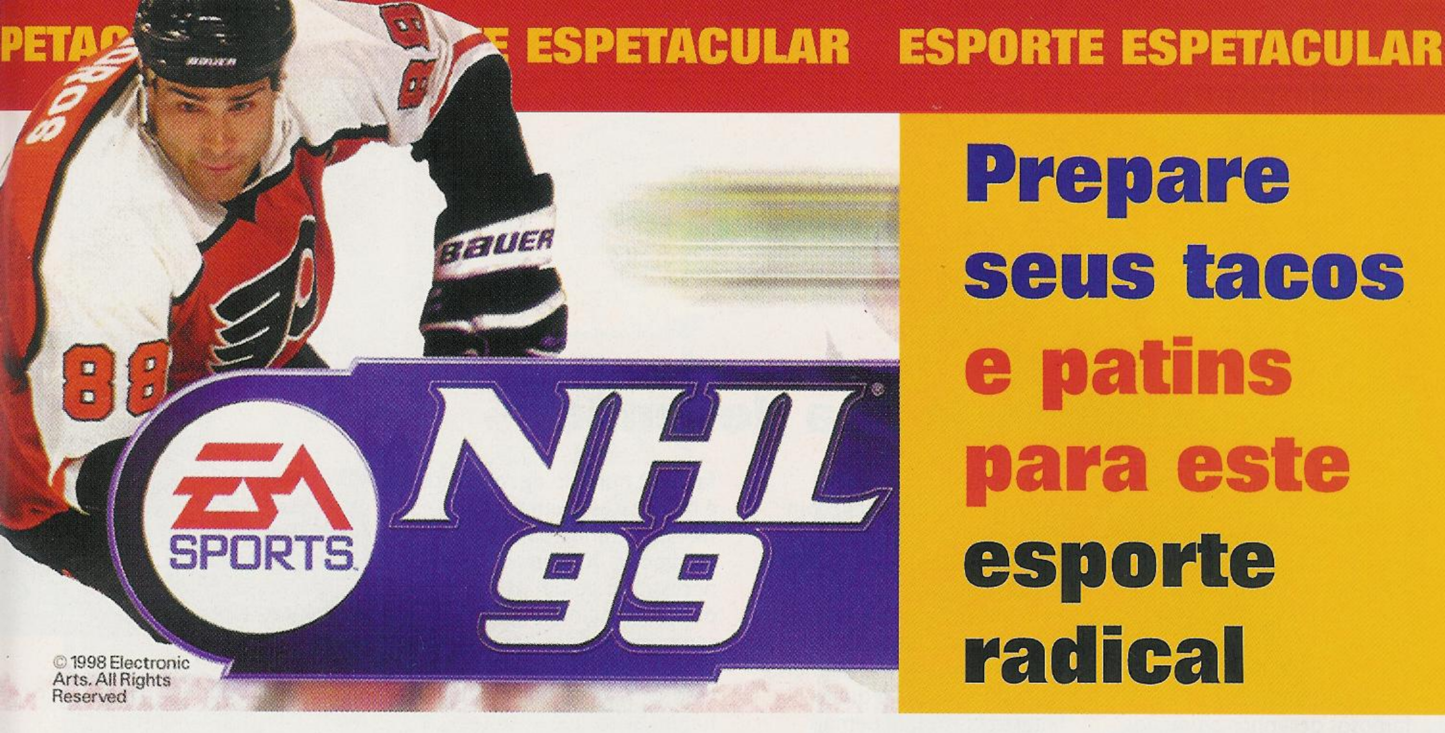
nos botões e levar pontos e mais pontos.
Essa versão de **Madden** traz algumas novidades como os recordes e os melhores times de todos os tempos, além de podermos escolher as jogadas de todos os times da NFL.



Madden 99 é um grande jogo e se você conseguir passar por cima das regras vai com certeza encontrar uma ótima diversão. Portanto liberte o estrategista dentro de você e passe horas nos campos de grama sintética!

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 / 2 S
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Esporte/Futebol americano
Programadora	EA Sports
Publisher	EA Sports
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Páginas requeridas	123



Prepare seus tacos e patins para este esporte radical

Apesar de pouco difundido no Brasil, o hóquei no gelo tem muitos adeptos pelos EUA, Canadá e outros países. Na versão para N64 deste game que já é sucesso desde 1992 quando foi lançando para Super NES, você vai poder jogar com as maiores feras desse esporte radical que reúne habilidade e técnica apurada com força física. Craques como Wayne



Gretsky, Eric Lindros, Sergei Fedorov, Peter Forsberg, Patrick Roy, entre outros, estarão a sua disposição nos times da temporada da NHL. Apesar de muito aguardado, **NHL 99** deixou um pouco a desejar. Os gráficos não têm uma boa definição, o que já fica claro logo na tela de abertura, além apresentar uma visão principal da quadra um pouco distante demais. Se os gráficos são fracos, o som detona! O locutor é simplesmente hilário, sempre tem um comentário engraçado para fazer das jogadas e faz toda a diferença no jogo.

A jogabilidade é muito boa. Os jogadores são extremamente fáceis de se controlar usando-se apenas três botões, basicamente. Caso você não se enrolar muito com as regras, os gols saem aos montes, o que torna o jogo relativamente fácil – a não ser que se coloque o nível de dificuldade em PRO pelo menos. **NHL 99** traz também as seleções das Olimpíadas de Inverno da Rússia, Canadá, República Checa, EUA, entre outras, além da Seleção Mundial.

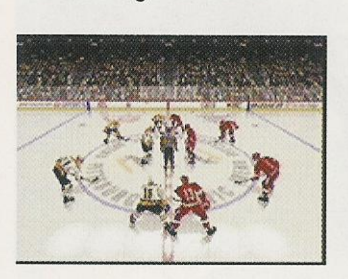
Uma boa dica para começar a jogar é escolher um time que tenha bons centrais (center) em todas as linhas e um bom goleiro. Se precisar faça negociações logo no início da temporada e contrate bons jogadores (de preferência para todas as posições).

Para fazer gols opte sempre pelas jogadas de "one-timer" passando com um jogador e batendo de primeira com outro e dê preferência para as jogadas pelas laterais. Só cuidado com as tretas dentro da quadra. Apesar de engraçadas, as brigas tiram seus



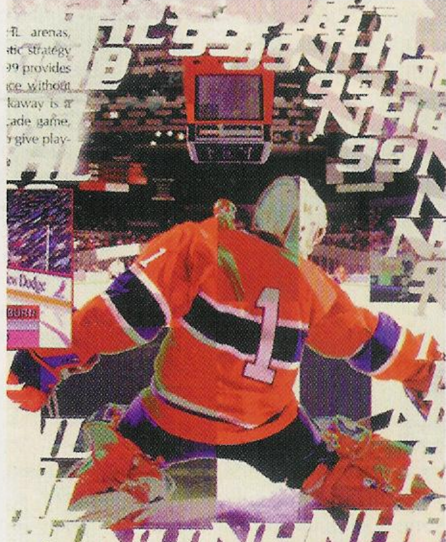
jogadores por cinco minutos do jogo. E um jogador a mais ou a menos pode fazer a diferença. Portanto procure evitá-las.

Se você gosta de esportes, você vai curtir **NHL 99**. Escolha o seu time e embarque em mais uma gélida temporada deste game.



BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 / 4 S
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Esporte/Hóquei
Programadora	EA Sports
Tamanho	96 megabits
Compatível com Ruble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Páginas Requeridas	123



REVIEWS

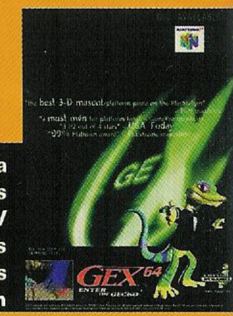
Gex 64 Enter the Gecko

Lagartixa Doidona fica devendo

O simpático lagarto Gex faz finalmente sua estréia em N64 num jogo estilo plataforma 3D, à la **Mário 64** e **Banjo-Kazooie**. A história se passa em um mundo bastante engraçado todo baseado em filmes como **Godzilla**, os de James Bond e outros, além de famosos desenhos animados. Sua missão inicial é encontrar três controles remotos. Eles te darão acesso a outros níveis e fases bônus.
Os gráficos de **Gex** são apenas razoáveis deixando claro que ainda falta muito



pra que todo potencial do N64 seja explorado. De vez em quando, o jogo se torna um pouco lento mas não chega a atrapalhar. O que realmente incomoda é a câmera. Ela consegue deixar o jogador desesperado. Muitas vezes você vai errar saltos que seriam fáceis porque a câmera resolve dar um giro durante o salto. Comparando a outros games como **Mario 64** (que é bem mais antigo) essa câmera 3D é bem inferior. Mesmo mudando seu ajuste de manual para completamente automático (onde ela deveria te seguir facilitando um pouco a coisa) ela continua frustrante e deixando o personagem - e o jogador – na mão.
A trilha de **Gex 64** é pouco sonora e na maioria dos níveis nem se faz notar, sendo superada às vezes pelo som dos saltos do lagartixa. Ao menos os comentários feitos por Gex durante as fases são bem interessantes. Eles variam do engraçado ao mais ridículo possível, mas o que realmente torra a paciência é que o lagarto herói fala demais durante as fases e geralmente a mesma frase direto. Pelo menos a voz de Gex é bastante engraçada e dá pra levar na boa.
Os níveis do jogo só pecam por serem um pouco repetitivos quando é necessário entrar novamente neles para buscar um controle qualquer.
Gex também apresenta alguns movimentos divertidos como a habilidade de escalar paredes como uma legítima lagartixa, embora existam poucas para se escalar. Outra boa sacada é a ajuda da língua de Gex quando se vai pular e falta um pouquinho para alcançar uma plataforma ou outro item qualquer.
Outro momento legal é na fase dos desenhos, quando após entrar por um buraco, herói aparece vestido de coelho, parecido com o Pernalonga.
Para se jogar Gex é necessário o uso de apenas quatro botões. Isso se você não resolver controlar a câmera, o que já dá um pouco mais de trabalho. Além disso **Gex 64** tem apenas dois movimentos de ataque, a tradicional rabada e uma voadora.
A ação do game é um pouco estranha. Às vezes é mais difícil executar um salto (graças à câmera) do que matar os inimigos que, em geral, são muito poucos nas fases. O número de monstros é meio escasso em muitas fases. O grande barato dos inimigos é que alguns deles necessitam de um pouco mais do que habilidades para serem destruídos – ou nem precisam ser destruídos. É o caso da fase do terror, onde há um aviso que você tem de pisar na luz fazendo com que um fantasma vermelho se torne verde e fuja liberando o caminho para você quebrar mais uma televisão.
Gex 64 deixa você com uma idéia de que poderia ser melhor, principalmente porque o personagem é muito bem bolado e o universo em que ele atua é bastante engraçado. O jogo pode ser uma boa diversão, mas não vai muito além disso.



O jogo tira sarro das séries de TV e seus anúncios também

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Ação
Programadora	Williams
Publisher	Midway
Tamanho	128 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Páginas requeridas	1



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

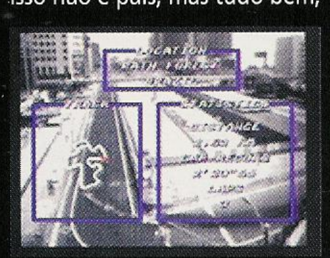
TOP GEAR



Entra ano, sai ano. Surgem novos consoles mais potentes, surgem novos jogos com a ambição de surpreender os gamemaníacos ao redor do mundo. Mas, na real, todo mundo que curte um bom game de corrida sabe que o clássico para Super NES, **Top Gear**, da Kemco, até hoje é praticamente insuperável. Nenhum outro jogo do gênero conseguiu repetir o seu sucesso.
Quando foi lançado, em abril de 92, o game deixou os amantes da velocidade pasmos. Seus gráficos eram revolucionários, a música – apesar de um pouco repetitiva – dava a dose de emoção necessária ao jogo, e cada corrida era seguida de outra ainda mais desafiadora. Curvas, retões, pit stops, tudo conspirava para **Top Gear** marcar época, e foi o que aconteceu.
De todas as qualidades do game, a que mais impressionava era sua velocidade vertiginosa. Este item, aliás, era a principal característica de **Top Gear**. Quando se conseguia alcançar altas velocidades, era possível fazer ultrapassagens inacreditáveis e manobras capazes de deixar os adversários comendo poeira. Na opção para dois jogadores, então, era um delírio total. A galera viciadaça em **Top Gear** se juntava para a maior ralação e descobrir quem era o fera do pedaço. Valia de tudo. Desde as maiores manobras até as piores ratices dos braços.

APAVORANDO NO MUNDO INTEIRO

Top Gear é composto por 32 pistas, espalhadas por oito países: Estados Unidos, Japão, Alemanha, Escandinávia (ih, isso não é país, mas tudo bem, né!), França, Itália, Grã-Bretanha e América do Sul (ops! Isso é um continente!). Quem conhece bem o jogo sabe que para se dar bem, o esquema é escolher o carro branco. Ele é o mais equilibrado de todos. Gasta pouco pneu, é econômico e tem a melhor aceleração, o que garante menos pit stops durante as provas mais longas. Seu conjunto de qualidades deixa pra trás os demais automóveis que você pode escolher.
A melhor estratégia para você se tornar um verdadeiro campeão nas pistas é a precaução. Não adianta usar todos os nitros logo na primeira volta, pois em caso de batida no final da corrida você não terá como se recuperar. O ideal é guardar pelo menos um nitro para a última volta, só para garantir







SIMPLESMENTE INSUPERÁVEL

O jogo de corrida mais divertido da era 16 Bits

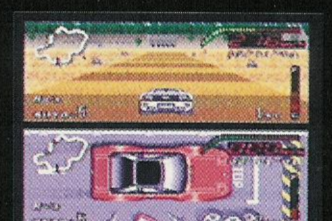


uma posição no pódio, isso, claro, se você não estiver na ponta.
Para pegar o jeitão do jogo, primeiro experimente usar o câmbio automático. Depois, quando já estiver aprendido todas as manhas do game, tente correr com o câmbio manual. Com certeza a emoção vai ser bem maior, mesmo porque exigirá bem mais de cada jogador.

A NOVA GERAÇÃO
Sempre que algum filme faz sucesso, logo é feita uma sequência, quase sempre pior que a original. Com os games, ou melhor, com **Top Gear** não poderia ser diferente.
Lançado no ano seguinte, **Top Gear 2** não alcançou o mesmo sucesso de seu antecessor. Apesar de ter gráficos mais caprichados e um monte de pistas novas, o game não impressionou muito os maníacos por velocidade.
Ao menos essa segunda versão de **Top Gear** trazia uma novidade bem interessante. Durante as provas era possível coletar nitros colocadas no meio das pistas. Mas o número era limitado, e se dava bem o piloto que estava em primeiro lugar ou o mais habilidoso.
Em 95, veio **Top Gear 3000**, com um estilo inovador (e não muito bem sucedido) de corridas no espaço (!). A idéia também não colou. Tanto que ninguém lembra do jogo, tamanha sua aceitação entre os gamemaníacos.
Com o lançamento do N64, esperava-se que ocorreria uma verdadeira revolução. Porém, os gamemaníacos acabaram se decepcionando de novo. **Top Gear Rally** tinha tudo para ser um jogo para marcar época, só que sua difícil dirigibilidade e falta de ação impediram sua popularização. E não foi por menos. O que um jogador procura em um game de corrida? A resposta é mais do que clara: velocidade, muita velocidade.
Top Gear Rally não transmite a verdadeira emoção de dirigir um automóvel a mais de 200 Km/h, apesar de seus gráficos realistas.
A idéia do jogo até era boa. Muitas corridas em terrenos acidentados e muitos atalhos para serem descobertos. Mesmo assim, o game não colou.
Mas como dizem por a í a esperança é a última que morre. O jeito é esperar o lançamento de **Top Gear Overdrive**, na expectativa de que este seja, de fato, um verdadeiro sucessor do primeiro **Top Gear**. Caso não for, o negócio é tirar seu Super NES da caixa e mandar bala no jogo original, que, por hora, continua sendo um dos melhores games de corrida já lançados para um console Nintendo.









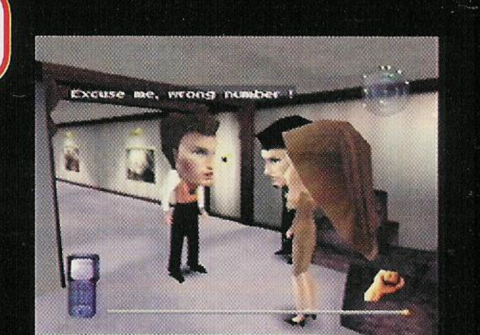
BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Corrida
Programadora	Kemco
Publisher	Majesco
Grava?	Sim (Password)
Tamanho	4 mega

MISSION: IMPOSSIBLE

Cabeçorra:

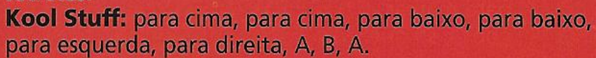
Que tal jogar com os personagens ainda mais deformados? Então digite este código na tela de escolha de missão: C-baixo, L, C-cima, C-direita e L. Se funcionar, Você ouvirá a voz dizendo: "Ah, that's better". Agora confira o tamanho da cabeça dos coitados!



BATMAN RETURNS

SUPER NINTENDO

Começar com 9 vidas:
Na tela de opções, ilumine a palavra "Rest" e use o Controle 2 para digitar o seguinte código: para cima, para cima, para baixo, para baixo, para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, B, A, B, A. Se funcionar você ouvirá um ruído. Use o Controle 1 para selecionar até 9 vidas.



MORTAL KOMBAT 3

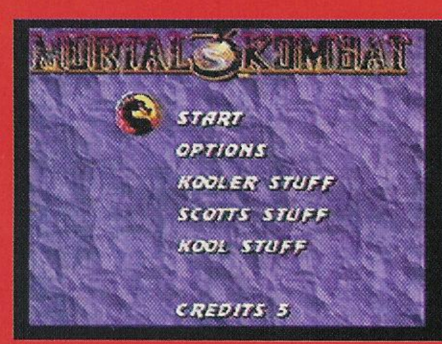
Códigos mortais:
Digite estas sequências na tela "Start/ Options" para habilitar as opções secretas:

SUPER NINTENDO

Kool Stuff: para cima, para cima, para baixo, para baixo, para esquerda, para direita, A, B, A.

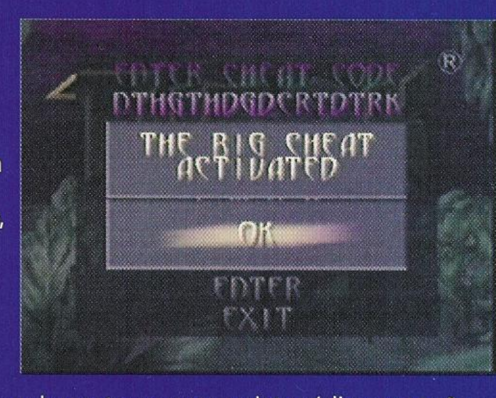
Kooler Stuff: Select, A, B, para direita, para esquerda, para baixo, para baixo, para cima, para cima.

Scott Stuff: X, B, A, Y, para cima, para esquerda, para baixo, para direita, para baixo.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

The Big Cheat:
Para acessar todas as fases e chefes, mapa completo, invencibilidade, Spirit Mode, todas as armas, munição infinita e ainda inimigos cabeçudos, entre com o seguinte código na opção "Enter Cheat":



NTHGTHDGDCRTDTRK



THE MASK



Menu secreto:
Na tela de opções, digite: A, B, X, Y, L, R, L, A e B. Feito isso, a frase Cheat Menu aparecerá na tela. Entre nesta opção e divirta-se. Que tal selecionar fases? E vidas infinitas? Está tudo lá! Mas atenção! Se o código falhar, é preciso reiniciar o seu aparelho e tentar o código novamente!

FINAL FIGHT 2



Dois jogadores com o mesmo personagem:

Na tela título, pressione: para baixo, para baixo, para cima, para cima, paradireita, para esquerda, para direita, para esquerda, L e R. O fundo da tela se tornará azul. Agora, se você jogar no modo de para duas pessoas, ambos os jogadores poderão escolher o mesmo personagem.



AEROGAUGE

Trocar a cor das máquinas:
Na tela de seleção de máquinas, ilumine a de sua preferência e, em seguida, pressione R para ver as cores disponíveis. Escolha sua cor favorita e pressione A ou Z para selecionar a máquina.



TMNT IV: TURTLES IN TIME

Vidas extras:
Na tela título (onde aparece o nome do jogo e a escolha do número de jogadores), use o controle 1 para selecionar a palavra Option. Depois, no controle 2, pressione rapidamente: para cima, para cima, para baixo, para baixo, para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, B, A. No controle 1, aperte Start para entrar na tela de opções. Agora você poderá escolher até 7 vidas no modo Easy e até 10 vidas no modo Hard.



ALADDIN

Seleção de estágios:
Na tela de opções, usando o controle 2, digite a seguinte sequência: L, R, Start, X, Y, A, B. Faça isso rapidamente - você ouvirá um sino indicando que deu certo. No controle 1, selecione a palavra Exit para retornar parea a tela título. Ainda como o controle 1, segure os botões L e R e use o direcional para escolher a fase desejada.

NFL BLITZ





Personagens secretos:
Para jogar com atletas especiais, escreva um dos nomes abaixo e seu número PIN correspondente antes de começar uma partida. Depois de feito isso, qualquer jogador que tiver a bola nas mãos terá a cabeça deste personagem.

Personagem	Nome	PIN
Raiden	RAIDEN	3691
Shinnok	SHINOK	8337
Big Brain	BRAIN	1111
The Skull	SKULL	1111
Thug	THUG	1111

Mini códigos:
Os seguintes códigos numéricos devem ser feitos na tela Matchup. Funcionam da mesma maneira que em **Mortal Kombat 4**: para modificar o primeiro dígito, pressione Z; para o segundo, pressione B e para o terceiro, A. Pressione os botões no número de vezes indicado, depois pressione o direcional no sentido correto. Por exemplo: para ativar o código Infinite Turbo, pressione Z cinco vezes, B uma vez, A quatro vezes e então, o direcional para cima.

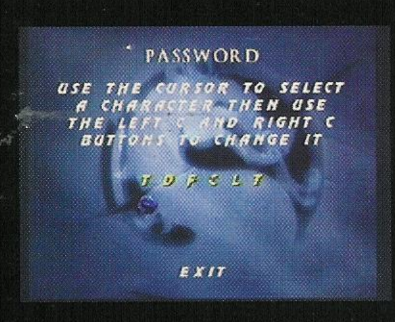


Código	Descrição
0-0-1 Baixo	Mostra % de Field Goal
0-1-2 Baixo	Computador não faz assistências
0-2-1 Direita	Mostra mais campo
0-3-0 Baixo	Neblina ativada
0-3-2 Esquerda	Turbo maior para corrida
0-4-0 Cima	Cabeça muito grande
0-4-1 Baixo	Pouca neblina
0-4-5 Cima	Super Blitzing
0-5-0 Direita	Bola grande
1-0-2 Direita	Não mostra o nome do receptor
1-1-1 Baixo	Tournament Mode
1-1-5 Esquerda	Sem seleção de jogadas
1-2-3 Esquerda	Supertraves
1-4-1 Direita	Time de jogadores grandes
1-5-1 Cima	Sem Punt
2-0-0 Direita	Cabeça grande
2-0-3 Direita	Time de cabeçudos
2-1-0 Cima	Sem First Downs
2-1-1 Esquerda	Allow Stepping OB
2-3-3 Cima	Companheiros poderosos
2-5-0 Esquerda	Passes rápidos
3-1-0 Direita	Time de jogadores pequenos
3-1-2 Esquerda	Bloqueadores poderosos
3-1-4 Baixo	Adversário mais esperto
3-4-4 Cima	Sem interceptações
4-0-4 Esquerda	Velocidade maior
4-2-1 Cima	Defesa mais poderosa
4-2-3 Baixo	Sem Fumbles
5-0-0 Esquerda	Desligar o estádio
5-1-4 Cima	Turbo infinito
5-5-5 Direita	Chuva

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES



Invencibilidade:
Deixe Sub-Zero invencível a todos os ataques. Digite o seguinte código na tela de password: T D F C L T.
Se fizer corretamente, você ouvirá um ruído de confirmação. Assim vai ser muito mole!



NBA HANG TIME



SUPER NINTENDO

Códigos especiais:
Estes truques podem ser feitos tanto no SNES quanto no N64. Para digitar estes códigos, use os seguintes botões nas seguintes telas:
SNES: Y troca o primeiro número, B troca o segundo e A troca o terceiro. Faça o código na tela Vs.
N64: A troca o primeiro, C-baixo troca o segundo e C-direita troca o terceiro. Faça na tela "Tonight's Match Up".

111	modo de torneio
937	legaliza "Goal Tending"
709	mãos rápidas
120	passe rápido
461	turbo ilimitado
852	hiper velocidade

F-ZERO X



Fantasmas no Time Attack:
Se você baixar os recordes de cada pista no Time Attack, você enfrentará um fantasma dificílimo de derrotar. Aqui estão os recordes de cada pista. Bata-os se for capaz!

Mute City	1:23:00
Silence	1:13:00
Sand Ocean	1:15:55
Devil's Forset	1:23:00
Big Blue	1:35:00
Port Town	1:36:00
Sector a	1:22:00
Red Canyon	1:19:00
Devil's Forest 2	1:24:20
Mute City 2	1:19:00
Big Blue 2	1:07:00
White Land	1:40:00
Fire Field	1:23:00
Silence 2	1:35:00
Sector B	1:45:00
Red Canyon 2	1:40:00
White Land 2	1:13:00
Mute City 3	1:46:00
Rainbow Road	2:11:00
Devil's Forest 3	1:20:00
Space Plant	2:04:00
Sand Ocean	1:35:00
Port Town 2	1:52:70
Big Hand	2:27:00



Qual a diferença?



Durante qualquer corrida do GP Race, pressione o botão L. Um novo contador irá aparecer na parte superior direita da tela, mostrando quantos segundos de diferença existem entre você e o primeiro colocado (ou se você já estiver em primeiro, quantos segundos está na frente do segundo colocado).

STREET FIGHTER ALPHA 2



Chun Li original:
Para jogar com a Chun Li original de **Street Fighter II**, ilumine a Chun Li e segure Start. Com esse botão apertado, digite qualquer uma destas combinações:
- qualquer botão de soco: uniforme azul
- todos os botões de soco: uniforme verde
- qualquer botão de chute: uniforme rosa
- todos os botões de chute: uniforme preto

Estágio especial do Sagat:
Escolha a opção Vs. e selecione seus personagens. Na tela de seleção de cenário, ilumine o Sagat, segure Start em ambos os controles e aperte qualquer botão. O estágio do Sagat se transformará no campo que é mostrado na tela de apresentação.



WWF WAR ZONE



Modos especiais e personagens secretos:
Para ativar o monte de truques de **War Zone**, é preciso vencer o campeonato do Challenge Mode, na dificuldade Medium, com vários lutadores diferentes. Por exemplo, para lutar com Cactus Jack e Dude Love, termine o campeonato usando o Mankind. Assim que o truque estiver ativado, pressione simultaneamente L e R na tela do menu principal. O cheat menu irá aparecer. A seguinte lista mostra com qual lutador é preciso lutar e qual o truque recebido:

Truque/Personagem Secreto	Lutador
Cactus e Dude	Mankind
Extra Cold	Golddust
Extra Gold	S. Michaels ou Triple H
Ladies Night	S. Michaels ou Triple H
Sue	Bret ou Owen Hart
New Duds	Kane
Big Head	The Rock ou B. Bulldog
Polished	Qualquer lutador
No Meters	Undertaker
Ego Mode	Ahmed Johnson
Beans Mode	Thrasher ou Mosh
No Wimps	Faarooq ou Ken Shamrock

TETRISPHERE

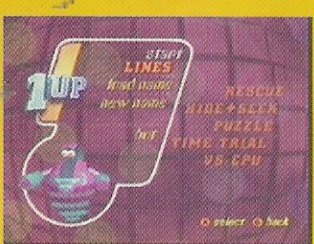






Jogo Lines:
Selecione "Single" no menu principal. Para jogar um novo tipo de jogo, no estilo de Rescue, coloque LINES como nome da bateria. Uma nova opção irá aparecer abaixo da opção Vs. CPU.





Veja o final do jogo:
Selecione "Single" no menu principal. Coloque CREDITS como nome da bateria e você verá os créditos finais do jogo.





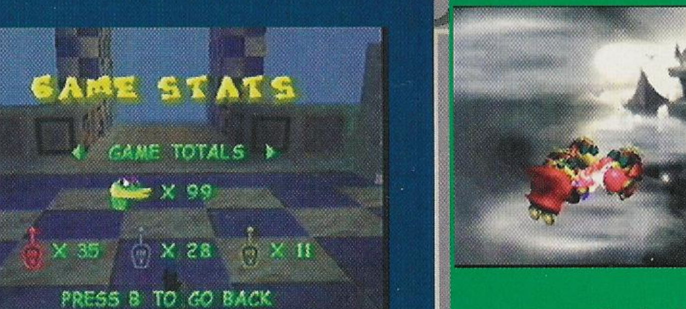
Seleção de fases:
Selecione "Single" no menu principal. Escolha "New Name" e pressione L + C-baixo + C-direita simultaneamente. Um novo grupo de símbolos aparecerá. Coloque seu nome (com os símbolos) como "planeta, disco-voador, foguete, coração, caveira".

Novas músicas na opção Áudio:
Selecione "Single" no menu principal. Escolha "New Name" e pressione L + C-baixo + C-direita simultaneamente. Um novo grupo de símbolos aparecerá. Coloque seu nome como "cabeça de alien (símbolo) AMEBOY".

GEX 64: ENTER THE GECKO

99 vidas, todos os itens:
Na tela do menu principal, escolha a opção Load Game. Na tela seguinte, escolha "Password" . Agora, escreva o seguinte código:

M758FQRW3J58FQRW4!

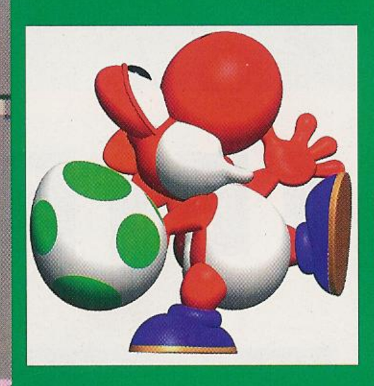


Isto lhe dará 99 vidas e todos os ítens. Assim você não precisará se cansar pegando tudo por aí! Pressione Start para pausar e entre na tela "Stats" assim que o game começar para verificar se a senha funcionou mesmo. Agora já dá pra enfrentar o último mestre, Rez, sem ter que passar pelo game inteiro!

YOSHI'S STORY



Continues ilimitados:
Quando você perder a última vida e o Yoshi começar a ser levado, pressione o botão Reset do seu console Nintendo 64. Feito isso, você poderá continuar na página que parou pressionando Start sobre o modo Story Mode.

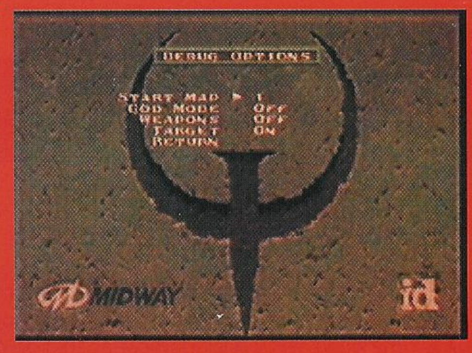


QUAKE





Debug Mode:
Este código permite adicionar novas opções neste jogo. Na tela de password, coloque a letra "Q" em todos os espaços (dezesseis no total). Depois de colocar a última letra, a mensagem Invalid Password irá aparecer. Pressione o botão B para voltar para a tela título e entre na tela Options. Você irá encontrar a opção Debug na parte superior da tela.



Opções do Debug Mode:
Start Map: (Escolha de fases (de 1 a 25)
God Mode: Invencibilidade
Weapons: Armas e munição infinitas
Target: Inimigos não veêm você

SUPER NINTENDO

FATAL FURY SPECIAL

Código para acessar Ryo Sakazaki:
Na tela onde está escrito Takara (logo que o console for ligado), digite: para baixo, diagonal baixo/frente, para frente, diagonal baixo/frente, para baixo, diagonal baixo/trás, para trás + X. Faça isso rapidamente. Se funcionar, o logotipo "Fatal Fury" ficará azul.

Multi Racing Championship



Largada Rápida:
Comece selecionando seu carro e a pista. Aguarde a contagem regressiva e, assim que a palavra "One" aparecer na tela, pressione o botão de acelerador uma vez, rapidamente. Solte o botão e pressione-o mais uma vez e segure-o. Isso precisa ser feito antes da palavra "Go" aparecer na tela. Se for feito na hora certa, seu veículo dará uma largada mais rápida!

KILLER INSTINCT

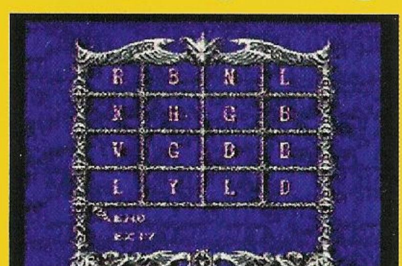
Lutar com Gargos:
Será que alguém ainda se lembra como selecionar o Gargos neste jogo? Então lá vai: primeiro, escolha o Cinder como seu lutador. Depois, digite na tela Vs, com o Controle 2: R, para cima, para baixo, L, X, B para esquerda, A, para direita, Y. Um ruído mostrará que o truque funcionou.





DEMON'S CREST

NINTENDO64



Para lutar apenas com os chefes:
Com este código, você poderá jogar em todas as fases, lutando apenas contra os chefes. Todos os inimigos menores já estarão destruídos. Vá para a tela de password e coloque o seguinte código:

R	B	N	L
X	H	G	B
V	G	B	B
L	Y	L	D

FORSAKEN 64



Os códigos de **Forsaken** não param de aparecer. Faça estes truques na tela título:

Invencibilidade:
Pressione A, Z, Z, cima, esquerda, C-esquerda, C-esquerda e C-baixo. A palavra "Invulnerability" irá aparecer na tela.

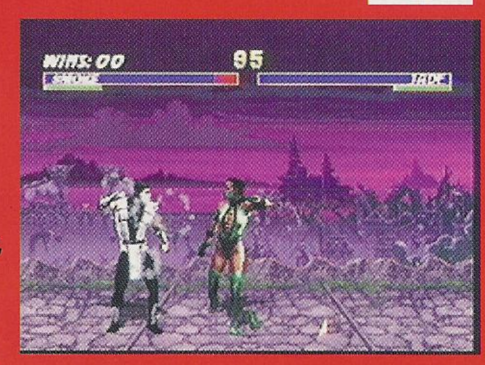
Selecionar todas as missões:
Para abrir qualquer uma das fases do jogo, pressione A, R, Z, cima, cima, C-cima, C-baixo e C-baixo. Use o direcional para fazer sua escolha.



MORTAL KOMBAT TRILOGY

NINTENDO64

Códigos mil:



Smoke humano: Escolha o Smoke Robô e deixe os seguintes botões apertados, até a luta começar: para trás + soco alto + soco baixo + bloqueio + corrida.

Random Select: Aperte para cima + Start na tela de seleção de personagens.

Kombat Zone Select: Ilumine a Sonya e aperte para cima + Start.

Jogue como Motaro: Escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure para trás + chutre alto e chute baixo (só funciona nas fases Jade's Desert e Wasteland).

Jogue como Shao Kahn: Escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure para baixo + soco alto + soco baixo (só funciona nas fases Rooftop, The Pit 3 ou The Kave).

Endurance Mode secreto: Ilumine o Kano e aperte para baixo + Start.

Menu secreto: Na tela com o letreiro da história de Mortal Kombat, digite rápido: bloqueio, chute alto, chute baixo, corrida, soco baixo, soco alto três vezes e soco baixo duas vezes.



Continues ilimitados: Na tela com o letreiro da história de Mortal Kombat, digite rápido: para baixo, para baixo, para cima, para cima, para direita, para direita, para esquerda, para esquerda.

Jogue contra Khameleon: No cenário Star Bridge, aperte para baixo + Start quando ouvir a expressão "Toasty!".

Transforme um babality em um fatality: Após o oponente ser transformado em bebê, segure soco alto + chute alto + soco baixo + chute baixo.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Gradius 3



Durante qualquer momento do jogo, dê pausa e digite o seguinte código: para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, L, R, L e R. Se funcionar, você ganhará Mísseis, Campo de Força, mais opções e velocidade extra. Se o código for feito com o direcional ao invés do L e R, você perderá uma vida...

AERO FIGHTERS ASSAULT



Seleção de Fases:
Durante a sequência cinematográfica do início, mas antes do título aparecer, pressione: cima, C-baixo, esquerda, C-direita, baixo, C-cima, direita, C-esquerda, L, R e Z. Se der certo, você ouvirá um ruído. Agora será possível escolher qualquer estágio do jogo. Depois de terminá-lo, você voltará para o menu principal. Daí, é só escolher outro estágio para jogar.

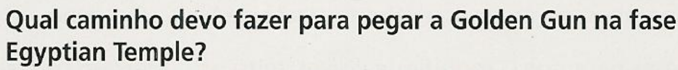


GOLDENEYE 007



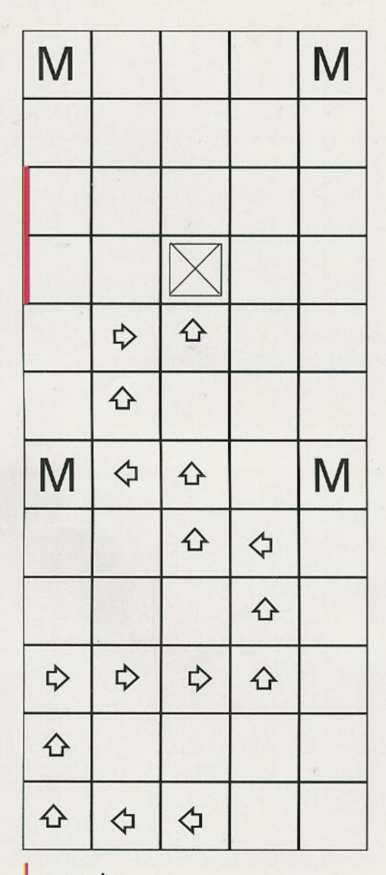
O que fazer na fase Control Center, no nível Agent?
Luis Fernando Tinoco - Cafelândia - SP

R. Além de defender Natalya enquanto ela tenta achar a localização do satélite GoldenEye, você terá que destruir todos os mainframes desta instalação. Eles parecem grandes caixas retangulares verdes, e existem 6 (seis) na fase. Utilize minas de detonação remota para destruí-los.



Qual caminho devo fazer para pegar a Golden Gun na fase Egyptian Temple?
George Yoshida Tetsumoto, Muzambinho - MG

R. Para alcançá-la, você terá que pisar nos azulejos do chão que guiam até a Golden Gun na ordem correta (descrita no mapa abaixo). Embora seja possível destruir as quatro metralhadoras giratórias dessa sala, não tem como quebrar o vidro que contém a pistola. Se você cometer um erro, ainda tem a chance de alcançar a porta na parede da esquerda, antes que as metralhadoras sejam ativadas.



= porta

M = metralhadora giratória

Super Mario RPG: Secret of the Seven Stars

SUPER NINTENDO

Como passar de Marrymore?
Maira Farias, Campo Grande - MS
R. Ao chegar em Marrymore, fale com as pessoas e procure uma entrada na parte de trás da igreja. Entre e siga até encontrar um personagem batendo na porta. Vocês precisam correr lado a lado e bater na porta ao mesmo tempo. Desta maneira, você entrará na sala do casamento. Procure todos os objetos perdidos da Princesa e enfrente o bolo (Bundt). Depois de derrotá-lo, você voltará para Mushroom Kingdom e a Princesa Toadstool entrará em seu grupo. Vá agora para Tadpole Pond e fale com Frogfucius. Ele abrirá o caminho para Star Hill. Se ele não abrir o caminho, vá para a loja de ítens de Mushroom Kingdom e troque o Rare Frog pelo Cricket Pie. Então, volte para Tadpole Pond, fale com Frogfucius e o caminho se abrirá.

Qual o password que deve ser usado nas caixas em Sunken Ship?
Felipe Guizelin Neder, Mongaguá - SP
R. A palavra que deve ser colocada é "PEARLS". Feito isso, pressione o botão A quando estiver na frente do cano, dentro da sala.





The Legend of Zelda: A Link to the Past

Como abrir o baú azul que está trancado?
Thiago Souza Rocha, Avaré -SP
R. Neste game, existe um baú de tesouro fechado que fica seguindo seu personagem por toda parte. A única pessoa capaz de abrí-lo é o homem mudo que está no deserto, sentado ao lado de uma placa. Leve o baú até ele e enfim, o tesouro de seu interior é revelado: o último pote mágico!

Como faço para derrotar o Ganon?
David da Silva, Goiania - GO
R. Antes de enfrentar o último Chefe, certifique-se que você possui as flechas prateadas e a espada dourada. Elas se localizam dentro da rachadura da pirâmide, que deve ser quebrada com uma superbomba (depois de pegar 6 cristais, você poderá comprá-la na loja de bombas, no lugar equivalente à casa de Link, só que no Mundo da Escuridão).
Durante o confronto, mantenha as duas tochas acesas para que Ganon fique visível. feito isso, acerte-o com a espada para paralisá-lo. Logo em seguida, use flechas prateadas. São necessárias 4 flechadas para derrotá-lo e finalmente recuperar o poder da Triforce para restaurar a paz ao mundo de Hyrule.

Onde se localiza o parceiro do ferreiro?
Flávio Mugione, Pau Grande - RJ
R. O amigo do ferreiro foi transformado em sapo e se localiza no Mundo da Escuridão. Você precisará da Titan's Mitt (Luva de Titãs) para resgatá-lo. Siga os seguintes passos: da vila de Outcasts (a Vila Kakariko do mundo da Luz), desça uma tela e vá para esquerda. Você encontrará um sapo preso em uma pedra. Levante a pedra com a luva para resgatar o sapo. Retorne o pobre anfíbio para o ferreiro e ele transformará a sua Espada Mestra em Espada de Aço Temperado.

Mortal Kombat Mythologies



Como derrotar o Wind God na segunda fase?
João Henrique de Miranda, Ubiratã - PR.
R. Quando Wind God aparecer e formar um tornado espere ele se desfazer e depois pule nas suas costas, acertando chutes em sua cabeça. Em seguida congele-o e execute uma sequência de combo. Continue com este procedimento até a energia dele acabar. Ele irá se transformar em um furacão. Neste momento você deve ir para o lado direito da tela e se abaixar.

STAR FOX 64





É possível jogar fora das naves em Star Fox 64?
Edgard Mendes Neto, Ribeirão Preto - SP
R. Este modo de jogo chama-se Rocket Launcher e só pode ser habilitado no Vs. Mode. Neste modo, os personagens correm em uma arena com um lança-foguetes nos ombros. Para abrir esta opção, é preciso primeiro abrir o modo Extra. Para conseguir o modo Extra, é preciso pegar todas as medalhas em todas as fases. Além das fases ficarem bem mais difíceis, você poderá acessar o tanque no modo Vs. e usar o modo gráfico no Sound Test. Se você pegar todas as medalhas no Extra, você poderá acessar o lança-foguetes no Vs.

powerline
(011)
814-8505

DIDDY KONG RACING





Como abrir o Future Fun Land no jogo Diddy Kong Racing?
Flora Rodrigues Assumpção, Porto Alegre - RS
R. Para encontrar o quinto mundo é preciso ganhar os quatro amuletos dos chefes, derrotar Wizpig pela primeira vez e ganhar os quatro troféus de ouro. Agora, siga até o painel de controle que está do lado direito da praia (onde antes haviam quatro pontos de interrogação). O farol se transformará em um foguete e o levará direto para Future Fun Land.

Quais são os Magic Codes e para que eles servem?
Jéssica de Jesus Buscapelli, Capela do Alto - SP
R . Para utilizar estes códigos mágicos, entre no modo Options, na opção Magic Codes. Você poderá colocar quantos códigos quiser. Lembre-se que alguns deles não funcionam no modo Adventure (somente no modo Tracks)!

Código	Descrição
WHODIDTHIS	Veja os créditos sem chegar no final
TIMETOLOSE	Jogadores super difíceis
FREEFRUIT	10 bananas no começo
TOXICOFFENDER	Todos os balões ficam verdes (óleo)
OPPOSITEATTRACT	Todos os balões são de arco-íris (imãs)
BOMBSAWAY	Todos os balões são vermelhos (mísseis)
BODYARMOR	Todos os balões são amarelos (escudos)
BLABBERMOUTH	Todas as buzinas mudam de som
BYEBYEBALLOONS	Computador não pode usar armas
NOYELLOWSTUFF	Nenhuma banana no modo multiplayer
BOGUSBANANAS	Bananas reduzem a velocidade
JOINTVENTURE	Jogar o modo Adventure em 2 pessoas
VITAMINB	Bananas ilimitadas
ARNOLD	Personagens e veículos maiores
DOUBLEVISION	Dois jogadores podem escolher o mesmo personagem
FREEFORALL	Poder máximo com um só balão
JUKEBOX	Alterar a música
TEENYWEENIES	Encolher os personagens (e veículos)
ZAPTHEZIPPERS	Retirar os zippers (turbos) das pistas
OFFROAD	Passar pela grama sem perder velocidade
ROCKETFUEL	Todos os balões são azuis

N-mail
CARTAS

Responda rápido: o que é mais importante para a revista Nintendo World? Para nós, a resposta é muito fácil: vocês, idolatrados leitores, que todos os meses mandam críticas, sugestões e ajudam a construir uma edição cada vez melhor. Recebemos muitas cartas, milhares, para dizer a verdade. Lemos uma a uma e estamos sempre querendo mais. O tempo passa rápido, já estamos na quarta edição. Se a revista melhou, foram vocês os responsáveis (se piorou, a culpa é do bispo, do governo, nossa é que não é). A equipe NW agradece. Feliz Ano Novo!



Os N-Boys Marcelo, o feliz vencedor Ricardo, o Pablito e o Rogerinho, da esquerda para a direita.

AQUI VOCÊ GANHA SEMPRE
Olha a alegria do Ricardo, vencedor do Questiomario

Vocês já perceberam que toda edição a NW dá uns presentes bacanas, seja no Questiomario, no Hot Paint ou em promoções estarrecedoras como o 1º Desafio Nintendo World.

Pois provando novamente que não é marmelada, tá aqui o registro da visita do Ricardo Ferreira Prata, primeiro vencedor do Questiomario. Ele acertou as cincos perguntas da promoção, foi sorteado e levou um N64 novinho. Como mora aqui na cidade, decidiu aproveitar e retirar o jogo aqui para conhecer a rapaziada.

O Ricardo chegou aqui na editora acompanhado do pai, mãe, irmão mais velho, cachorro, papagaio etc. Enquanto aguardava na recepção, o sortudo leitor ficava cada vez mais ansioso. Quando os irmãos Prata entraram na redação, a coisa pegou fogo (no bom sentido). Eles não sabiam se cumprimentavam os caras que fazem a Nintendo World ou se mergulhavam na pilha de cartuchos amontoados pela sala. Optaram pela segunda alternativa, como qualquer gamemaníaco que se preze. Depois de zoarem toda a redação, chegou a hora do prêmio. Desconfiado, o Ricardo fez questão de conferir se o conteúdo da caixa era realmente o N64. Foi embora uma hora e meia depois, puxado pela orelha pelo pai que aguardava impaciente (sacanagem, ele era gente fina e parabenizou a gente e tudo). Antes de sair disse que não tinha como permanecer menos tempo na NW. "Ninguém consegue não virar fã depois de conhecer vocês". Aí Ricardo!

Meninas, estamos esperando as cartas!

Olá! Queria dar os parabéns a todas as pessoas que trabalham na melhor revista de videogame do Brasil. Vocês são demais! Só faltava um toque feminino. É isso mesmo! As garotas precisam participar mais. Que tal pensarem um pouco mais sobre isso? Queria também pedir algumas informações sobre o jogo "Twelve Tales: Conker 64". Beijinhos!

Andressa Shinoki Londrina - PR

Andressa, os "peludos" da NW agradecem seus elogios. Nós também concordamos com você: falta um toque feminino aqui na redação. Mas não estamos sós. Você escreveu pra gente, não é? Repare que sempre, desde as primeiras edições, estamos convocando as gatinhas. Veja as informações sobre Twelve Tales: Conker 64 na seção Preview 99 desta edição. Um beijão!

Fã da Herói e do Marcelo

Oi galera! É a primeira vez que eu escrevo para uma revista de games. Tenho muitos jogos para o N64 e os mais legais para mim são o Mission: Impossible e o Fifa 98. Achei muito legal quando vi nos créditos da NW, o nome de Marcelo Del Greco. Isto me deu certeza que a revista seria demais, pois conheço o Marcelo desde a época da revista Herói. Ele escrevia sobre os Cavaleiros do Zodíaco, e como escrevia! Até a minha mãe lia!! Um abraço para todos da redação.

Ivan Nikolai Barkow Castilho São Paulo - SP

Caro Ivan, o Marcelo Del Greco ficou muito contente quando leu a sua carta. Para quem não conhece, a revista Herói é uma publicação que tem matérias sobre TV, cinema e HQ. Depois de 140 números, estamos dando um tempo nestas férias para planejar uma reformulação total da revista, que deve pintar novamente nas bancas ainda no primeiro semestre de 99. Ah, nós gostamos também do Mission: Impossible, tanto que detonamos nesta edição. O Fifa 98 é bom, mas o 99 vêm aí. Já o Marcelo prefere o ISS' 98. Esperto ele, não é?

Família reunida, diversão garantida

Tenho 22 anos e estou escrevendo para dar os parabéns pela revista. Ela está ótima, meu marido compra todo mês. Quero aproveitar para fazer uma reclamação: se não bastasse meu marido ser viciado em videogame, minha filha Leysa, de dois anos, quer jogar Mario 64 tempo todo. Eu não posso nem assistir minhas novelas. A noite, em vez de pedir mamadeira, minha filha pede para brincar de videogame. Eu gostaria que vocês mandassem alguma lembrança para ela.

Jane Aparecida Dezidério Curitiba - PR

Lembra aquela frase: filho de peixe, peixinho é? Com um pai deste, a Leysa nunca poderia ser fã de novela! Ainda bem que ela só tem dois anos. Quando ela crescer mais um pouco, nada de ficar o dia inteiro jogando videogame. Infelizmente, nós não podemos enviar nenhuma lembrança para sua filha, pois seríamos injustos com os outros leitores. Diga para ela que as pessoas que fazem a NW mandaram muitos beijos e acharam ela uma gracinha!

Um leitor cheio de dúvidas

Esta é a primeira carta que eu escrevo e já vou começar enchendo o saco com várias perguntas:

1) The Legend of Zelda: Ocarina of Time será compatível com o Cartucho de Expansão?

2) Na página 4, da NW 2, naquela foto cheia de homem feio, há um logotipo de Zelda na TV. Que raio de Zelda é este, com a Master Sword na diagonal?

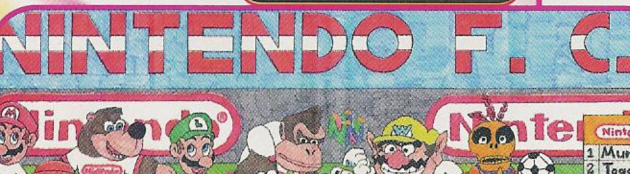
3) A promoção dos cartuchos dourados do game Zelda valerá para o Brasil?

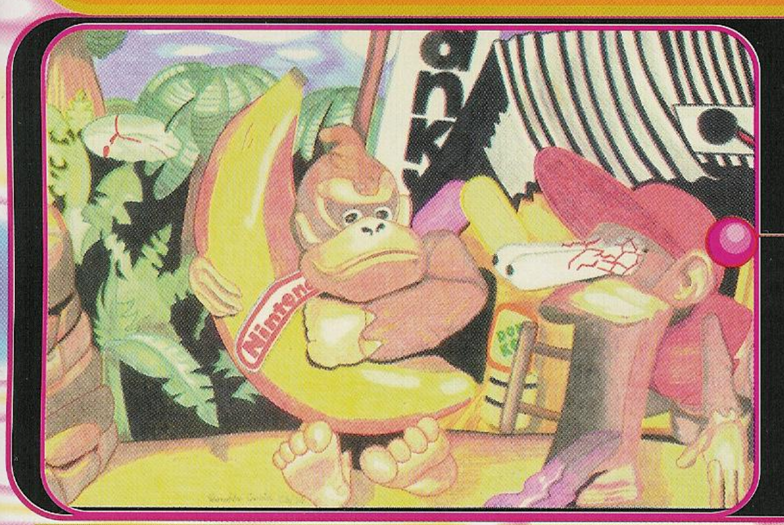
Luís Felipe Machado
Ribeirão Preto - SP

Luiz Henrique S. dos Santos
Salvador - BA



David Maurício Agostini
Osasco - SP







A cada edição nós nos surpreendemos com a qualidade do trabalho dos nossos leitores. Tem muito artista escondido pelo Brasil, e é com orgulho que estamos revelando alguns deles aqui no Hot Paint. Sente só a macacada do Donkey Kong do Ronaldo Quinto, do Jardim Nordeste - SP. Parabéns para ele, que levou o cartucho de N64 desta edição! Se seu desenho ainda não apareceu por aqui, não fique tristinho! Quem sabe na próxima Nintendo World não é a sua vez? Mande sua arte para cá! Vale tudo: lápis, caneta, giz, carvão, colagem...o que você quiser ! Só não deixe de escrever por fora do envelope Nintendo World - Hot Paint. O nosso endereço é Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl.Mariana - São Paulo CEP: 01536-000

4) Quanto custará o Cartucho de Expansão de memória e quando será lançado aqui?
5) O Game Boy Color vai vir para o Brasil?

Gladson Magrani França Petrópolis - RJ

Gladson, aí vão as respostas:
1) Não será compatível.
2) Antes de mais nada, obrigado pelos "elogios". Aquela imagem fazia parte de um vídeo de apresentação de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Muita gente pensou que era tela do jogo. Enganamos vocês!!
3) Esses cartuchos não virão ao Brasil. Nos Estados Unidos, o cartucho dourado também está esgotado. Mais de 320 mil cópias foram vendidas antecipadamente!
4) Segundo a Gradiente Entertainment, custará por volta de 60 reais e sairá na primeira quinzena deste mês.
5) Sim, provavelmente no primeiro trimestre de 99.
Pronto, respondemos estas cinco perguntas. As outras 10, ficam para mais tarde.

IBAMA: cuidado com este garoto!

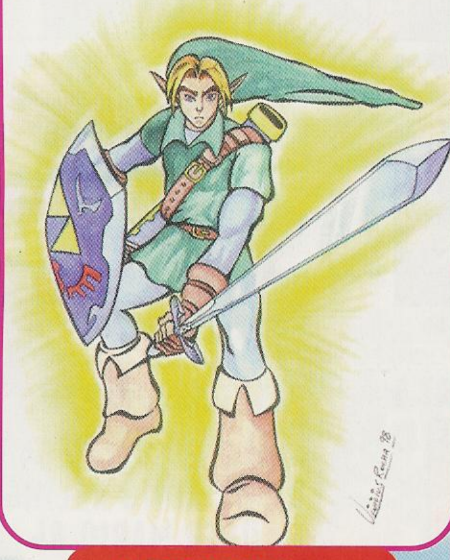
Tenho o jogo Cruis'n World e posso dizer que gostei muito dele. Só que tem uma coisa no game que me deixou muito decepcionado. Não consigo atropelar os animais. Já tentei muitas vezes, mas o carro só passa por eles. Gostaria de saber se há algum truque para poder atropelá-los e para conseguir mais carros. Parabéns pela melhor revista do mundo!

Thiago P. de Araujo São Paulo - SP

Você tá doente Thiago? Quer que a gente seja processado pela Sociedade Protetora dos Animais, pelo IBAMA, pelo Greenpeace, blá, blá, blá, blá... Gaste o seu tempo pensando em outras coisas! Em vez de ficar tentando atropelar os pobres bichinhos, tente ganhar todos os campeonatos. Assim você consegue o resto dos carros. Entendeu, ou teremos que repetir mais uma vez?

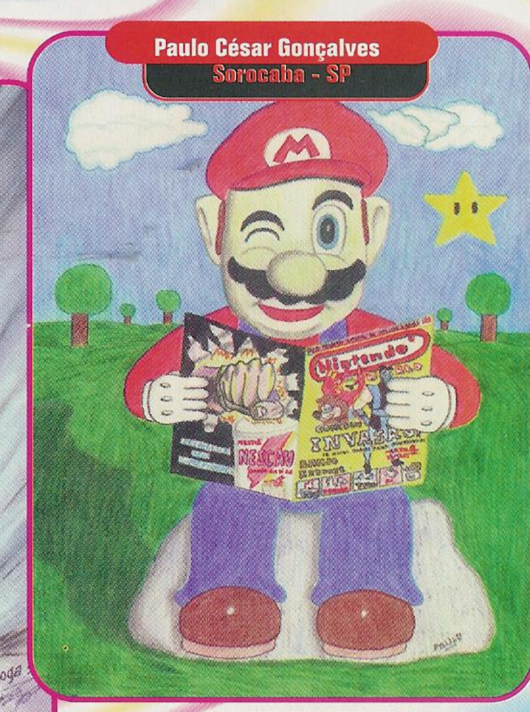


Alex Belém Loureiro
Itatiba - SP



Vinícius S. Rocha
Vila Prudente - SP

Douglas Souza Santos
São Paulo - SP



Paulo César Gonçalves
Sorocaba - SP


PRA QUEM
AINDA
SOPRA
VELINHA.
Nestlé
NESCAU®
ENERGIA QUE DÁ GOSTO